2'95 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



¡VAYA LUJO!

VUELVE SAM FISHER

Primeras imágenes del nuevo SPLINTER CELL





NO TE LO PIERDAS

PS2 YA ES ONLINE

Analizamos a fondo SOCOM, el primer juego en red para PS2

¡ANÁLISIS Y GUÍA!

TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

¡¡14 páginas para que lo sepas todo sobre el juego!!

ADEMÁS...

- Vuelve el terror con GHOSTHUNTER
- Acción en PS2 con CHAOS LEGION
- Desde Japón, SONIC HEROES



Portugal 2,95 €

50 JUEGOS NUEVOS

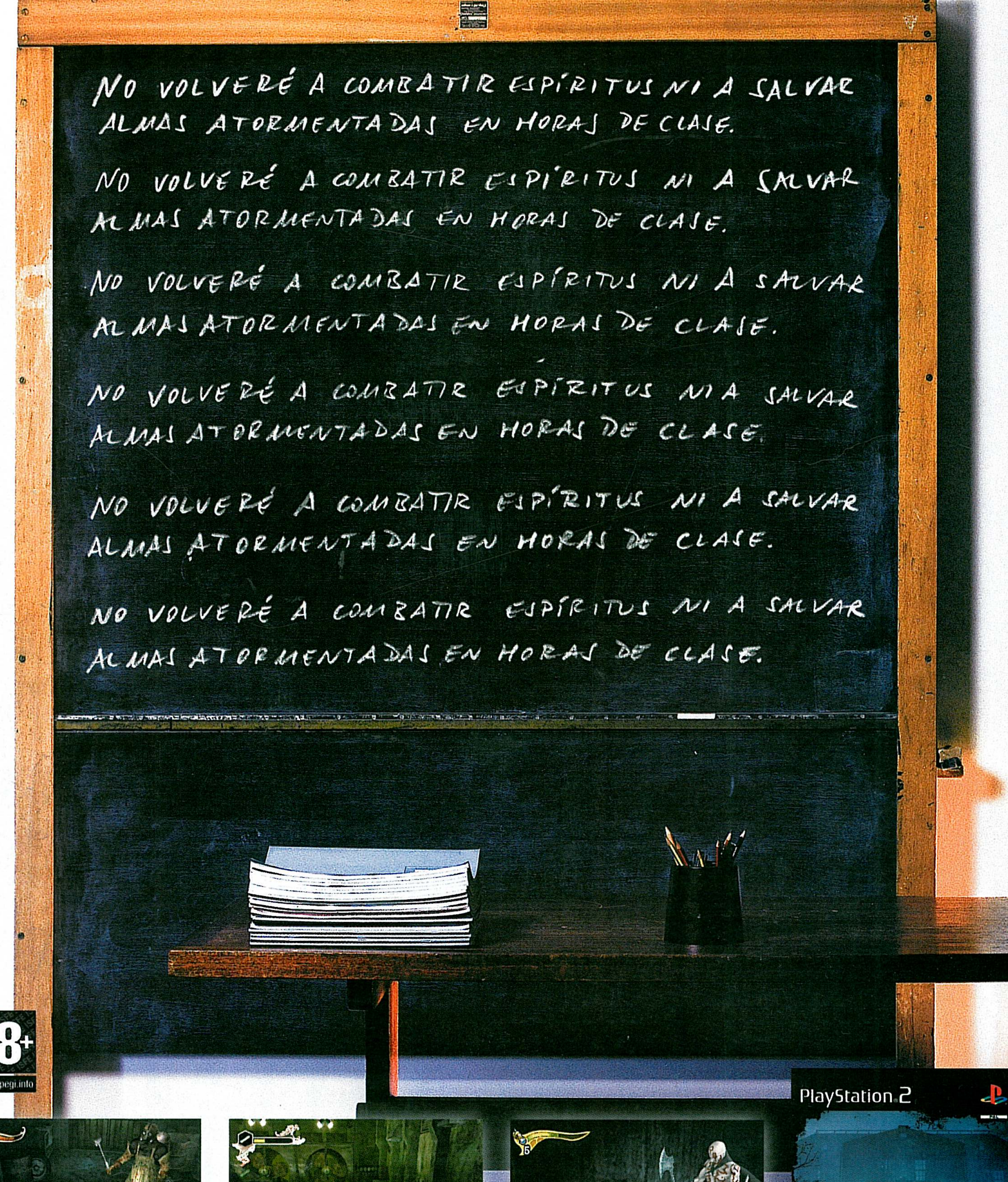
PS2
Bloody Roar 4
Dynasty Warriors 4
Clock Tower 3
Resident Evil DA
F-1 2003
Evil Dead

GAMECUBE
Wario World
Starsky & Hutch
Indy Car Racing

XBOX
R. C Wolfenstein
Brute Force
Moto GP 2
Futurama
Mace Griffin BA

GB ADVANCE
CT Special Forces 2
Dragon Ball Z
Donkey Kong C.
¡...y muchos más!

CAPCOM PlayStation®2



PlayStation 2
CLOCK TOWER 3
18+
CAPCOM

DE LOS CREADORES DE RESIDENT EVIL Y EL DIRECTOR DE BATTLE ROYALE LLEGA LO ÚLTIMO EN AVENTURAS DE TERROR

EDITORIAL

■ BIENVENIDOS

Por fin llegó la reina de la fiesta



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

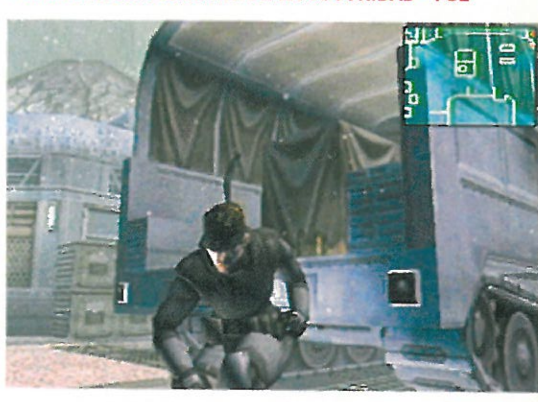
Como las grandes estrellas, se ha hecho esperar. Como las novias coquetas que se retrasan en sus citas, nos ha mantenido en vilo. Ha hecho que soñáramos con su llegada durante meses, pero por fin está aquí. Lara Croft ya vive otra vez entre nosotros. Y es que esta generación de consolas no parecía completa sin su presencia. Todos los demás ya habían llegado: Solid Snake, Link, Mario, Rayman, Crash, Tony Hawk, los chicos y chicas de Tekken, Virtua Fighter y Dead or Alive... pero faltaba ella, la reina de la fiesta, la heroína que ha sido capaz ella solita de que el mundo de los videojuegos sea aún más conocido y respetado por todos.

Por todo ello, y porque sabéis que en Hobby Consolas tenemos una especial predilección por Lara -compartida por la mayoría de vosotros- os hemos preparado un número donde la señorita Croft es la auténtica protagonista. Para empezar, un completo análisis del juego, y os podemos asegurar que hemos sido los primeros en nuestro país en jugárnoslo al completo para poder ofreceros la valoración más fiable. Después, la primera parte de una útil guía que os ayudará a exprimir a tope el juego, y que tendrá su continuación en el número que viene. Y como suculento postre, un impresionante póster a tamaño natural de la actual modelo que representa a Lara -la espectacular Jill de Jong- con unas fotos exclusivas en las que podéis comprobar vosotros mismos por qué esta chica es la mejor Lara de carne y hueso que hemos visto nunca (y os lo dice uno que las ha conocido a todas), sólo equiparable, si acaso, a la cinematográfica Angelina Jolie. ¿Alguien da más? Creo que no.

Pero no sólo de Lara viven los videojuegos, así que también este mes os ofrecemos un alucinante reportaje con todo lo que queríais saber sobre los nuevos «*Metal Gear*» y aún no habíais podido preguntar. ¡Ah! Y no os perdáis tampoco nuestro comentario sobre el primer juego online para PS2, «*Socom*». Si queréis saber cómo funciona esta opción en la consola de Sony, no vais a encontrar un reportaje más riguroso y completo. Y hay mucho más en este número, pero ya os dejo que lo descubráis vosotros mismos.



TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSCURIDAD - PS2

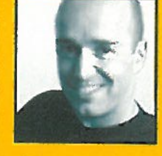


METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES - GC



SOCOM - PS2

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

Aventuras paralelas. Las carreras de Solid Snake y Sam Fisher cada vez nos deparan mayores parecidos. Los dos espías se han embarcado en una especie de duelo personal que, como podéis comprobar en los dos reportajes de este mismo número, nos van a dar muchas alegrías en los meses venideros. Ahora más que nunca, la competencia está dando espléndidos resultados.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

Licencia para jugar. Desde que salió «Spider-man» hace poco más de un año, todas las compañías se han vuelto locas para conseguir las versiones jugables de las pelis de éxito. Este mes le ha tocado el turno a «Hulk», pero la verdad es que, como otras licencias anteriores, anda algo escaso de originalidad. ¿Cuándo se darán cuenta que un nombre no basta para sacar un juego?



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

PlayStation 2 da el salto a internet. La verdad es que todavía me acuerdo bien de aquellas partidas online con Dreamcast... que si conectarlo a la línea telefónica, no poder llamar, jugar a cámara lenta... Nada que ver con el juego online de PS2 que, gracias al adaptador de banda ancha, nos está brindando una experiencia total... como ya hizo Xbox hace unos meses.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

NOVEDAD

TOMB RAIDER se estrena en PS2

Ya está aquí «El Ángel de la Oscuridad», la nueva aventura de Lara Croft en PS2. Si queréis conocer a fondo este juegazo, no os podéis perder el análisis y la guía que os ofrecemos.

PÁGINA 74

PRIMERA ENTREGA DE LA GUÍA pág. 144



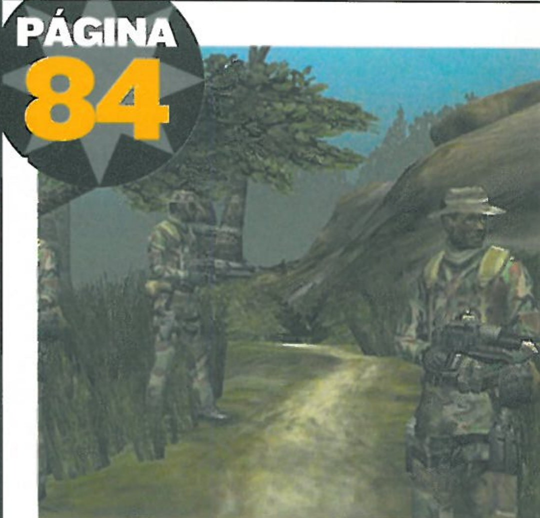
PÁGINA 36

REPORTAJE

Así serán los nuevos Metal Gear Solid

Hideo Kojima, el creador de la saga «Metal Gear», nos descubre todas las claves de las dos nuevas entregas para PS2 y GC.

PÁGINA 84



SUMARIO

6 El Sensor

Si queréis saber lo que se cuece en el sector de los videojuegos, y de paso reiros un rato, no dejéis pasar la sección más cachonda de la revista.

14 Noticias

Nuestro equipo de "buzos" se sumerge de nuevo en el mundillo consolero para estar a la última.

30 Big in Japan

Tranquilos, que no vais a necesitar coger un avión hasta Tokio para saber qué se cuece en el país más avanzado del planeta. ¡Kagotani os lo cuenta!

51 Preestreno

No es que nos guste poneros los dientes largos, pero es que están a punto de salir unos juegos alucinantes, y a cualquiera le mola poder abrir boca con los avances que os hemos preparado.

73 Novedades

Mes a mes, en nuestra sección más importante "destripamos" los lanzamientos más cañeros para todas las consolas. Así podréis estar al día de todo lo que sale, y elegir los mejores títulos del momento. ¡Nuestra nota es una garantía!

¡¡4 SÚPER-CONCURSOS!!

Sorteamos: 2 Juegos de altavoces Creative Inspire 5.1 Digital 5.500, 2 Cámaras digitales, 50 Gamepad de Lara Croft para PS2, 60 juegos, 25 litografías de "Matrix"... Llama, participa ¡y gana!





NOVEDAD

Socom, ¡es la guerra!

Ya están en marcha las batallas del primer juego online para PS2. Nosotros las hemos probado, y os contamos todo sobre su desarrollo, conexión, precio...

PREESTRENO

Chaos Legion, acción infernal

PÁGINA 52

En este juego os esperan cientos de demonios. ¡Coged la espada y venid a conocerlos!



REPORTAJE

Splinter Cell ya prepara su regreso



PÁGINA 66

Os contamos cómo va a ser «Pandora Tomorrow», la esperadísima segunda parte de «Splinter Cell».

TODOS LOS JUEGOS

¡¡SUSCRÍBETE!!

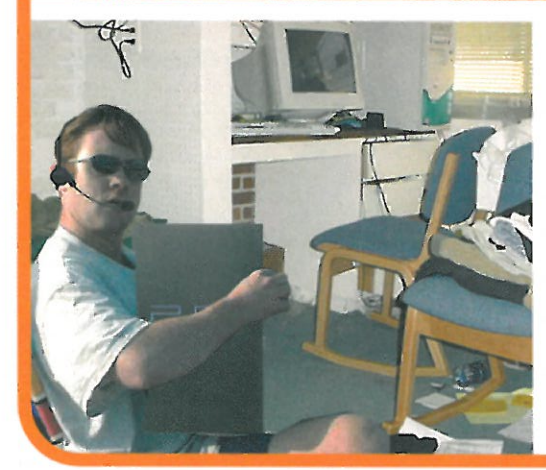
Paga 10 números y recibe 12 más un práctico archivador (pág. 139)

¡NOS APUNTAMOS AL JUEGO POR INTERNET!

Cinco alicientes para jugar online

PS2 acaba de estrenar el juego en red, sumándose así a GameCube y Xbox, que ya lo tenían disponible hace semanas. Por si todavía no tenéis claro eso de apuntaros a las partidas online, aquí van unas cuantas razones que os pueden convencer:

1 Multijugador sin moverte del sofá
CONTRA TODOS DESDE TU CASA



¿No sales de tu cuarto ni a por agua? Entonces eres nuestro candidato perfecto para hacerte con un adaptador de banda ancha y pasarte las tardes jugando con gente de todo el mundo sin moverte de casa. Eso sí, te recomendamos que salgas para respirar de vez en cuando. ¡Y de paso que recojas tu habitación!

2 El jaleo, sólo en tu consola
JUERGAS SIN MOLESTAR A NADIE



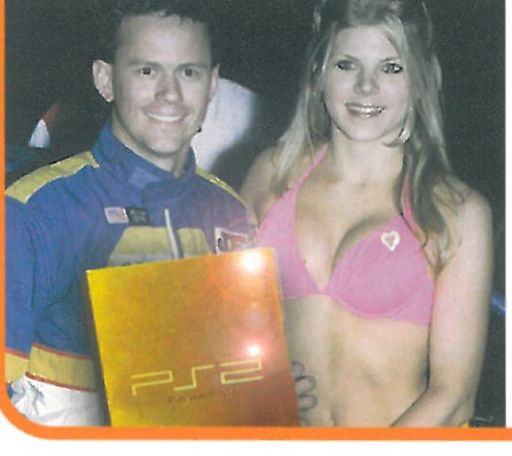
Ya sabemos que no hay nada mejor que disputar un campeonato de fútbol consolero, pero gracias al juego online ya no necesitarás invitar a tus colegas a casa para que dejen todo perdido de palomitas y acaben sin piedad con todos tus refrescos. Podrás montar la juerga sin tener que molestar a nadie de tu familia.

3 Se acabó "machacar" a la máquina
PELEA CON RIVALES A TU ALTURA



Seguro que los malos controlados por la máquina no os duran ni cinco minutos. Pues tenéis 2 opciones: retiraros a un convento con el récord mundial de partidas invicto o -mucho mejor- buscar como locos a alguien que esté a vuestro mismo nivel. A través de la red tendréis a millones de rivales que os pondrán las cosas más difíciles.

4 Prueba tus verdaderas posibilidades
LLEGA A SER CAMPEÓN MUNDIAL



Que levante la mano el que no se crea que es el mejor del mundo en algún juego. ¿Nadie? Pues si no os pasáis al modo online, nunca vais a poder demostrar a vuestros colegas que tenéis razón, porque los mejores torneos son los que se juegan a través de internet. El reconocimiento internacional os está esperando en vuestra consola.



SUBEN

▲ **INTERNET EN PS2,** que por fin ha empezado en España y el resto de Europa el 25 de junio.

▲ **«POKÉMON»,** que devolverá muy pronto la fiebre coleccionista a España, ahora en GBA.



▲ **METAL GEAR,** que, lejos de haber tocado techo todavía, promete sorprendernos de nuevo con su tercera entrega.

▲ **LA ACCIÓN EN XBOX,** que continúa siendo el género estrella gracias a que este mes nos llegan a esta consola títulos tan potentes como «Brute Force» y «Return to Castle Wolfenstein».

▼ **NINTENDO,** que por segundo año consecutivo ha decidido cancelar la celebración de su clásica feria Space World Expo, que se celebra en Japón.



▼ **DARK CHRONICLE,** que ha visto retrasado su esperado lanzamiento para PS2 nada menos que hasta septiembre. ¡A echarle paciencia!

▼ **JUGAR OFFLINE A «SOCOM»,** porque así pierde gran parte de su gracia, y técnicamente se nos queda un poco corto.

▼ **LA VERSIÓN DE PS2 DE «WOLFENSTEIN»,** que al prescindir de las opciones multijugador queda muy por debajo de la versión de Xbox.

BAJAN

5 ¿Famosos en la red? CONOCE GENTE GUAPA

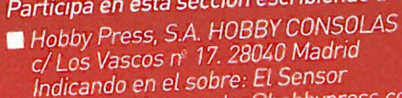
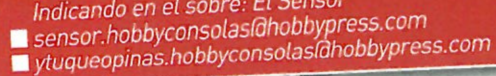
¿Os imagináis que un día estáis jugando una partida y os enfrentáis a **Jennifer López**? Luego podríais presumir de haberle dado un revolcón... jugando a «Capcom vs SNK», o haber pasado juntos un rato en la playa... mientras los aliados os atacaban en «Return to Castle Wolfenstein». ¿Quién sabe **qué más famosos nos esperan** en la red?

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO



TU OPINION CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com

MOLA



@ Que vuestra directora de Publicidad, Mónica Marín, se parezca tanto a Britney Spears.

¡Pues no veas que alegría le ha dado cuando se lo hemos contado! Bueno, y a Mónica también le ha parecido bien.

✉ El juego de «Enter The Matrix»: lo he jugado, y se sale por todos los lados.

Pues yo también lo he jugado, y basta con cerrar la bandeja para que no se salga el disco.

@ Molaría que le dieses mi número a las azafatas del E3.

Nosotros ya montamos el número delante de ellas y no sirvió de nada, creénos.

@ Que los programadores de juegos sean unos "salidos", para que sigan haciendo juegos como «Dead or Alive Xtreme» o «BMX XXX».

Hombre, a lo mejor no son tan salidos... ¿o es que los que hacen juegos de disparos tienen que ser unos asesinos?

@ Tener colgado en mi habitación el diploma de colaborador de la revista.

Pues coloca junto a él el póster de Lara de este mes y serás la envidia del vecindario.

✉ Que os piquéis vosotros al escribir las opiniones, para ver muchos puntos de vista.

No es que nos piquemos... ¡¡pero es que a veces se ponen tan cabezotas que no se puede razonar con ellos, y claro...!!



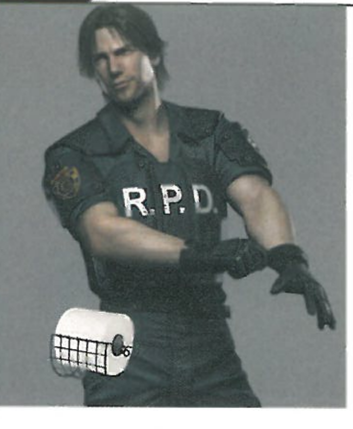
@ Tirar al suelo desde un decimoprimer piso los CDs de mi PlayStation, y que al caer estallen en pedacitos.

Eres un desalmado... ¿Es que nunca has oído el lema ése del anuncio de TV que decía: "El nunca lo haría"?

@Ser periodista para ir al E3.

¿Pero para ver los juegos o para ver a las azafatas?

NO MOLA



@ Que en la mansión que aparece en «Resident Evil» sólo exista un baño.

¡Es que allí todo el mundo se lo hace en los pantalones, y luego tienen que andar limpiándose como pueden!

@ Que con tanto usar el tiempo bala, ahora «Matrix» parece una copia de los otros juegos, en vez de al revés.

Resulta bastante curioso decir que «Matrix» es un juego "a lo «Matrix»", ¿no crees?

@ La guía de «Silent Hill 3», que más que guiar, lo que hacía era perderme.

A ver si es que te equivocaste, y lo que estabas leyendo era en realidad la guía telefónica de Andorra y su periferia.

@ Que le dejes el «Final Fantasy IX» a un amigo y él te lo devuelva con el segundo CD partido por la mitad.

Seguro que el burro intentó "doblarlo" al castellano.

@ Que nunca sacáis pósters de personajes a tamaño real.

Pues tienes toda la razón; a ver si algún día enmendamos nuestro error de alguna forma.

@ Que sólo vosotros vayáis a las ferias de videojuegos. ¡Podríais sortear los billetes de avión algún día!

Si te hace ilusión, te damos los que hemos usado este año.

@ Ver taaantas chicas en HC.

Pues nada: ¡todas despedidas!

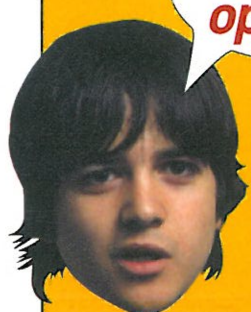


@Que no habléis del juego que regalan con bollycao, el «Mañanitos Boys» ése.

Pues le damos un 90 en sabor. El chocolate está bastante bien, pero el bollo podría ser un poco mejor.

@ No saber qué es peor: si la peli de «Matrix Reloaded» o el juego «Enter The Matrix».

Como te pasas, ¿no? El juego no es para nada tan malo...



Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué juego es el que más os ha gustado más del pasado E3?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Si no es el que más me ha gustado de toda la feria, al menos sí es el que más esperaba yo: «Final Fantasy Crystal Chronicles», que parece que por fin va a llegar a nuestro país. Aunque también me parece que tienen muy buena pinta «Medal of Honor» y «Resident Evil Outbreak». **(Toni Peñalver)**

■ Sin lugar a dudas, «Metal Gear Solid 3 Snake Eater» ha sido el mejor del E3, no sólo por su genial ambientación (la selva, la Guerra Fría, cazar animales...), sino porque además tiene gráficos de infarto. **(Miguel Lallena)**

■ Además de las azafatas, títulos como «Halo 2», «Metal

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE ▸▸

Vive una Doble Vida









Elige tu Maxibon: Nata, Vainilla, Nata - Caramelo o Maxibon Roll Nata.



www.camy.es
te atreves?



La imagen del mes



JENNIFER GARNER JUEGA CONSIGO MISMA EN «ALIAS»

Esta chica tan maja que sale en la foto se llama Jennifer Garner, y seguro que os suena por ser la protagonista de la serie "Alias" o por su papel en "Daredevil". Pues en cuanto se enteró de que Acclaim iba a lanzar un juego basado en su propia serie, no tardó un segundo en pasarse por sus oficinas para probarse a sí misma.

Lo que dice la prensa...

El País, Suplemento Ciberpaís, 5 de junio de 2003
"En un ejemplo de convivencia multirracial, en «StarFox Dinosaur Planet» el usuario debe defender los derechos de los dinosaurios."
HC: Sí claro, y en «Super Mario Sunshine» hay que defender los derechos de los fontaneros. ¡Qué cosas!

New York Times, Sección Tecnología, 26 de mayo de 2003
"En la Universidad de Illinois han construido una supercomputadora uniendo la potencia de los chips Emotion Engine de 70 consolas PlayStation 2, lo cual les ha costado unos 50.000 dólares."
HC: ¿Se creerán que así van a conseguir que los coches de «Gran Turismo 3» vayan más rápido?

LA POLÉMICA DEL MES

¿De verdad marcan diferencias las opciones online?

Este mes ha sido «Wolfenstein», pero pronto vendrán «FIFA» y otros. ¿Basta un modo online para conseguir la mejor versión del mismo juego?

Sí





Ricardo del Olmo
Colaborador de Hobby Consolas

¿Quién dice "no" a un regalo?

A ver, Roberto, piensa que un día entras en una tienda de videojuegos y te ofrecen, por un lado, tu juego favorito, y por otro un pack que incluye el mismo juego y un mando de regalo. ¿Cuál cogerías? Pues lo mismo ocurre con las opciones online en un juego: si las tienen y no suponen una subida de precio, ¿quién va a decir que no? Y tampoco me convence el argumento de "es que hay que comprar el adaptador", porque por esa misma razón nunca nos compraríamos un juego de PS2 con un multijugador a 4 bandas alegando "es que me tengo que comprar el multitap". En resumen, la opción online es como las lentejas: si quieres la usa y si no la dejas... pero por lo menos la tienes.

Comprar la versión online de un título es una inversión: si puedes jugar por internet vas a disfrutar más, y si no... pues ahí tienes la opción para jugar en el futuro.

No



Roberto Ajenjo
Redactor de Hobby Consolas

No os ceguéis con la tecnología

Quizá penséis "si me dan un juego sin opción online en una consola, y con opción online en otra consola, siempre preferiré el que tiene online". Pero no es tan sencillo: las versiones online exigen comprarse adaptadores, pagar cuotas, etc., algo que hay que pensarse puesto que los desembolsos no son precisamente baratos. Por otro lado, hay casos en que las versiones "no-online" (véase el «FIFA 2004» de Xbox) tienen mejores gráficos que las que permiten jugar por internet. Y además, digan lo que digan, un buen modo multijugador -con amigos conocidos- sigue sin ser comparable a ganar a un... ¿alemán? al que ni conoces. ¿Qué un modo online es un aliciente? Sí, pero hay otras cosas envueltas.

Preferir una versión de un mismo juego a otra sólo porque incluya un modo online puede dar más de una mala sorpresa. ¡Lo determinante es siempre la calidad y la diversión!

Y tú ¿qué opinas?

«Metal Gear Solid 3 Snake Eater» y «Doom III», han demostrado la importancia de los videojuegos en el mundo. A este paso, dentro de unos años podremos meternos literalmente dentro del juego, y vencer a los malos de «Tomb Raider» junto a Lara Croft.
(Drimer)

■ Seguro que el anuncio de los dos «MGS» habrá dejado a todos babeando, pero este ha sido el año del juego online: «GT4», «Halo 2»... Se presenta un panorama para los próximos meses de infarto.
(Juan Pérez de la Torre)

■ Estoy impaciente por la llegada de «Resident Evil Outbreak» y «Syphon Filter», que son mis favoritos. La sensación de estar rodeado de zombis y llegue un colega y te salve, y con el micrófono llames a tus compañeros para pedir ayuda tiene que ser una experiencia única. ¡Seguro que estamos ante los mejores juegos del año próximo!
(Raziel)

EL MES QUE VIENE: ¿HABÉIS JUGADO YA ONLINE? ¿QUÉ OS PARECE?

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Juan Llorens, Cristóbal Marín, Emilio Lara, Raúl Puga, Alejandro Guerra, Xabier San Baldomero, kirill, Irakli Tavberidze, A. Arimero, Víctor Calvo, David Quiroga y Raúl Vela.


Sony Ericsson
Nuevo T310
Este móvil no es un juego. Son muchos.
El nuevo T310 es lo más parecido a una consola. Una experiencia de color, movimiento y sonido que te sacarán de este mundo. Sonidos polifónicos de 32 tonos, pantalla color, efectos con vibraciones, navegación con joystick. Si a todo esto le añades que es un terminal tribanda capaz de enviar y recibir MMS, que puedes adaptarle la cámara digital CommuniCam™ MCA-25 y descargarte melodías, imágenes o fondos de pantalla te darás cuenta que este es tu próximo móvil. Además puedes disfrutar de los mejores juegos, como Tony Hawk's Pro-skater® 4, que viene incluido de serie, o descargarte los últimos del momento con Amena Multimedia. Nuevo T310, el móvil que te hará jugar al límite.
Y descárgate los mejores juegos con Amena Multimedia
GET DOWN IN THE CAVE!
ICEBLOX PLUS
YOU CONTROL PIXEL PETE, THE PENGUIN.
SETTINGS
05
BERSERKO BLOCKS
© 1999-2003 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.Activision and Pro Skater are registered trademarks and Activision O2 and Sports Revolution are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Game Code © 2000-2003 JAMDAT Mobile Inc. All rights reserved. JAMDAT and JAMDAT Mobile are trademarks of JAMDAT Mobile Inc. Co-published with Activision and distributed by JAMDAT Mobile under license from Activision.
ACTIVISION

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 15 DE JUNIO

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Enter The Matrix	(PS2)	9	2
2	Moto GP 3	(PS2)	-	2
3	Silent Hill 3	(PS2)	-	1
4	Final Fantasy X (Platinum)	(PS2)	3	2
5	GTA: Vice City	(PS2)	6	7
6	Splinter Cell	(PS2)	4	3
7	Pro Evolution Soccer 2	(PS2)	10	2
8	GTA III (Precio especial)	(PS2)	7	2
9	NBA Inside Drive 2003	(Xbox)	-	1
10	Blood Wake	(Xbox)	-	1

Enter the Matrix
Como era de esperar, lo de este juego de Atari ha sido llegar, besar el santo, y subirse rápidamente al primer puesto de la lista de ventas en nuestro país. ¡Y es que el tirón del universo creado por los Wachowski es muy fuerte!



NBA INSIDE DRIVE 2003
Este juego de Xbox se ha colado en el Top 10, al igual que «Blood Wake». ¿La razón? Pues que son dos buenos juegos y que están a ¡10 euros!



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
Aunque en el juego el aire tiene mucha importancia, parece que no hay vientos de cambio en la lista de ventas de GameCube. ¡Va a haber «Zelda» para rato!

Por consolas

PS2
1 Enter The Matrix
2 Moto GP 3
3 Silent Hill 3
4 Final Fantasy X (Platinum)
5 Splinter Cell

PSONE
1 Metal Gear Solid Band
2 The Dukes of Hazzard 2
3 X-Men: Mutant Academy 2
4 Yu-Gi-Oh!
5 FIFA Fútbol 2003

XBOX
1 NBA Inside Drive 2003
2 Blood Wake
3 Azurik: Rise of Perathia
4 Moto GP 2
5 Enter The Matrix

GB COLOR
1 Yu-Gi-Oh!: Duelo en las Tinieblas
2 Pokémon Cristal Color
3 Zelda: Oracle of Ages
4 Pokémon Plata (Color)
5 Pokémon Oro (Color)

GB ADVANCE
1 Donkey Kong Country
2 Super Street Fighter II Turbo Revival
3 Zelda: A Link to the Past
4 Final Fight One
5 Wario Ware

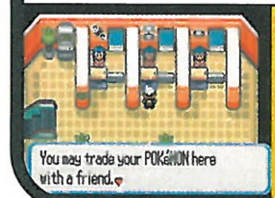
GAMECUBE
1 The Legend of Zelda: The Wind Waker
2 Splinter Cell
3 Resident Evil 2
4 Resident Evil 3
5 Metroid Prime

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 26 Mayo al 1 Junio — Datos cedidos por Elspa

1 Pokémon Box Ruby & Sapphire (GBA)
2 Virtual On Marz (PS2)
3 Tottoko Hamtaro 4 (GBA)
4 Winning Post 5 Maximum 2003 (PS2)
5 CR H. Shigotonin Gekito: Pachitte 4 (PS2)
6 Family Stadium 2003 (GC)
7 Sim People (PS2)
8 Pokémon Sapphire (GBA)
9 Wario Ware, Inc: Mega Microgames (GBA)
10 Pokémon Ruby (GBA)



POKÉMON BOX RUBY & SAPPHIRE
Este pack especial, que incluye los dos nuevos juegos de Pokémon junto a una Memory Card y un cable de GC/GBA, está arrasando en Japón.

En EE.UU.

Del 19 al 24 Mayo — Datos cedidos por Computer and Videogames

1 Zelda: The Wind Waker (GC)
2 Midnight Club 2 (PS2, XBOX)
3 Splinter Cell (PS2, XBOX, GC)
4 The Sims (PS2)
5 Championship Manager 4 (PC)
6 FIFA 2003 (PS2, XBOX, GC, GBA, PSone)
7 X-Men 2: Wolverine's Rev. (PS2, XBOX, GC)
8 Burnout 2: Point of Impact (PS2, XBOX, GC)
9 Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
10 Dancing Stage: Party Edition (PSone)



LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
Las aventuras del joven Link tienen cautivados a los usuarios de GC en EE.UU., que ganan en ventas a los mejores juegos de PS2 y Xbox.

En Gran Bretaña

Del 26 al 31 Mayo — Datos cedidos por Elspa

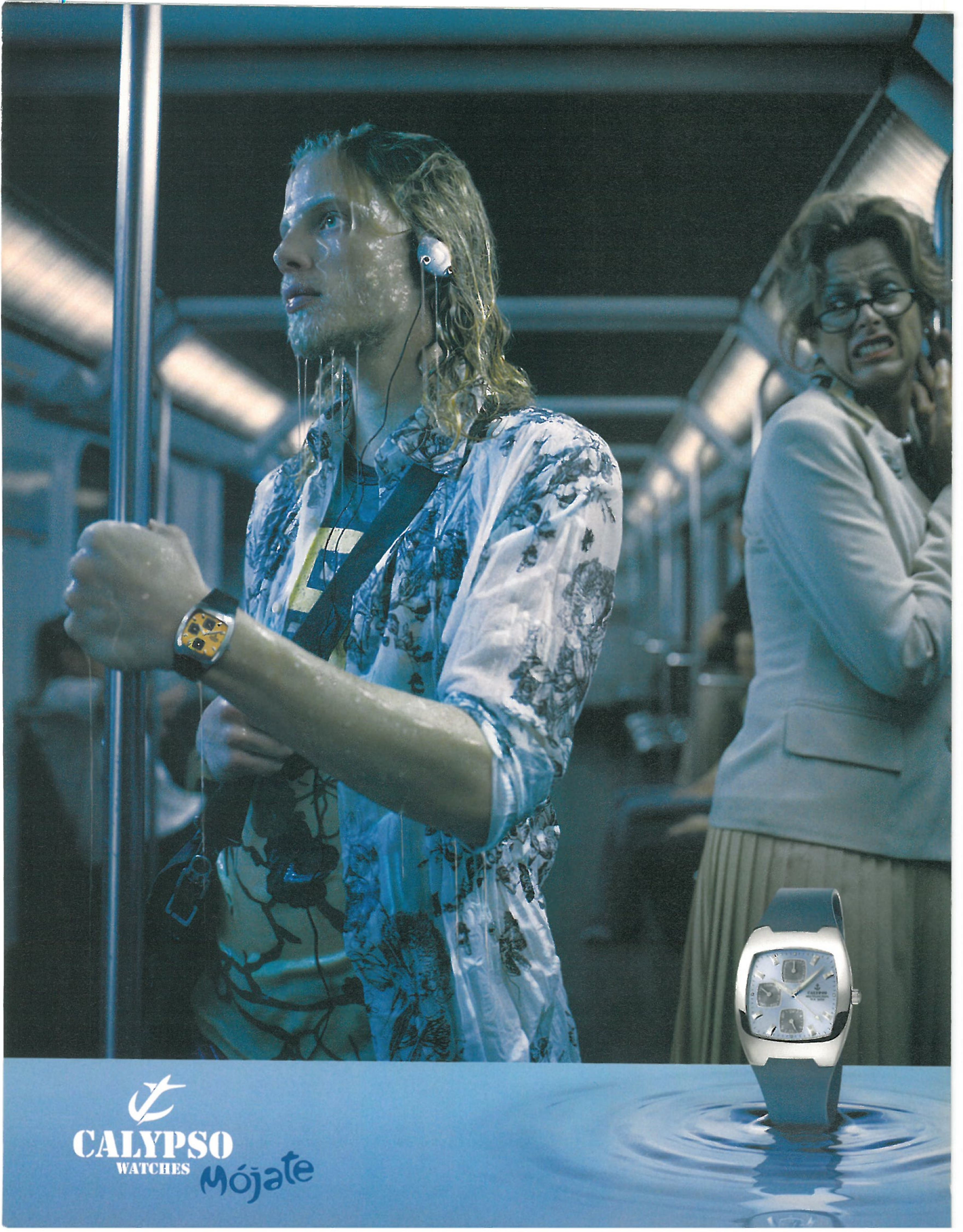
1 Enter The Matrix (PS2, XBOX, GC)
2 Def Jam Vendetta (PS2, GC)
3 The Sims (PS2)
4 Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
5 Splinter Cell (PS2, XBOX, GC)
6 Midnight Club 2 (PS2, XBOX)
7 Silent Hill 3 (PS2)
8 Zelda The Wind Waker (GC)
9 FIFA 2003 (PS2, XBOX, GC)
10 Dancing Stage Party Edition (PSone)



ENTER THE MATRIX
Aunque en el juego no se pueda controlar a Neo y el resto de protagonistas de la peli, los usuarios británicos no se han retraído de comprar este juego como locos.

La cifra

1.000.000 DE COPIAS VENDIÓ «ENTER THE MATRIX» EN TODO EL MUNDO EN SU PRIMERA SEMANA DISPONIBLE.

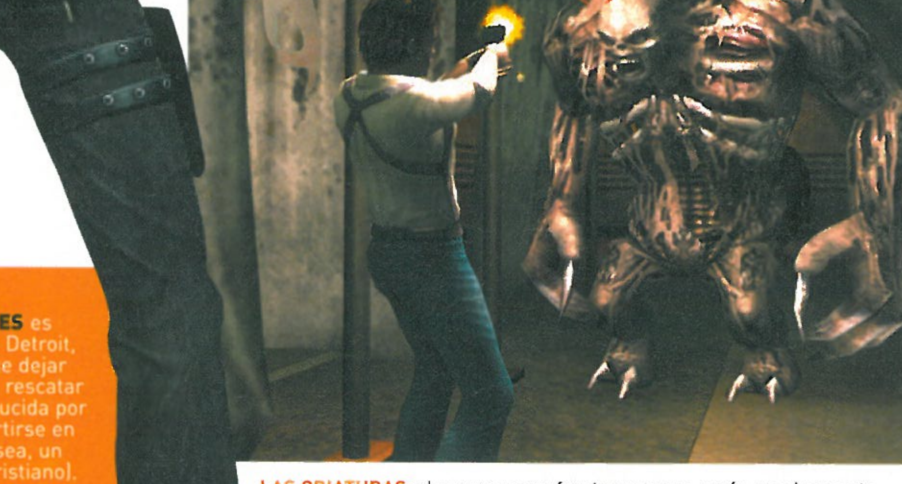

CALYPSO
WATCHES
Mójate

PRIMER CONTACTO –PLAYSTATION 2

¡Fantasmas, echaos a temblar, que aquí llega el cazador!

Una de las cosas que conseguimos en el pasado E3 fue volver con los pelos de punta tras probar «Ghosthunter», una nueva aventura de terror que va a estar lista para finales de año.

LAZARUS JONES es sólo un poli de Detroit, pero tendrá que dejar las calles para rescatar a su compañera, abducida por un espectro, y convertirse en un "ghosthunter" (o sea, un cazafantasmas, en cristiano).



LAS CRIATURAS a las que nos enfrentaremos no serán precisamente setas y escarabajos, sino unos enormes monstruos que quitarán el hipo.

Son ya muchas las aventuras de terror con las que cuenta PlayStation 2 («RE: Code Veronica», «Silent Hill 3», «Project Zero»...), pero es posible que aún no hayáis pasado suficientes sustos, así que os traemos información fresca del primer intento de Sony en el género más tenebroso.

«Ghosthunter» está siendo programado por Studio Cambridge, los creadores de «Primal», y combinará elementos como la acción, los puzzles y la infiltración, con una escalofriante ambientación inspirada en los clásicos del cine de terror. Su protagonista será Lazarus Jones, un policía novato de Detroit que se ve inmerso en una historia de fantasmas cuando su compañera Anna es abducida por un espectro. Para rescatarla, contará con todo un arsenal de armas y "gadgets" que irá reuniendo a medida que vaya descubriendo la siniestra conspiración que rodea todo este asunto.

El desarrollo será el clásico de los "survival horror", aunque contará con algunos

ANUNCIO–SONY JAPÓN

¡Esta sí que es una consola del futuro!

Sony ha anunciado el lanzamiento de PSX, una PlayStation 2 muy especial...

Sony se ha presentado una nueva consola llamada PSX, una especie de versión "extendida" de PS2 compatible con todos sus juegos, pero con grabador de DVD, disco duro de 120 Gigas, Ethernet y Memory Stick.

Aún no se conoce el precio, pero está previsto que salga a la venta a finales de año en Japón, y en primavera de 2004 en EE.UU. y Europa.



NOTICIAS BREVES



EL JUEGO MÁS ROCKERO DEL MUNDO

Vivendi ha anunciado que va a realizar un juego de acción protagonizado por el grupo de heavy metal Metallica. Saldrá para todas las consolas, y los rockeros podrán conducir diferentes vehículos.

«FFXII» YA TIENE FECHA

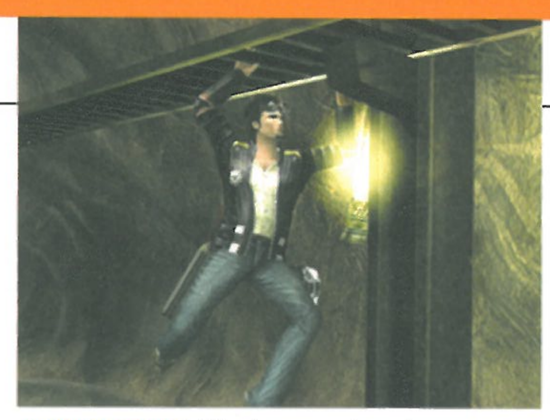
Aunque aún no hemos visto ninguna imagen oficial de la secuela de esta saga, Square Enix ha dicho que tiene intención de ponerla a la venta en Japón a principios del año 2004.

¿NUEVAS MASCOTAS PARA NINTENDO?

El presidente de Nintendo, Satoru Iwata, mencionó que pronto empezarán a crear un personaje que reemplazará a Mario y Pokémon, al considerar que sus mascotas están pasando de moda.

LA PEOR PESADILLA VUELVE A TU CABEZA

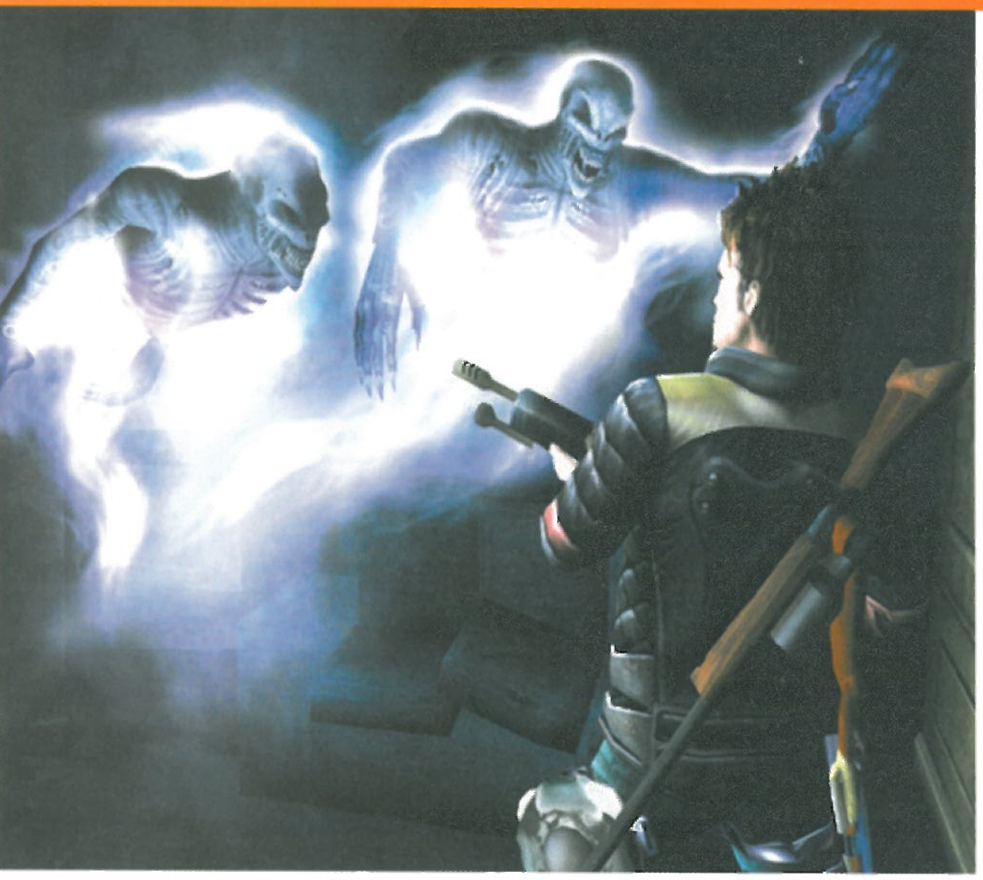
Cuando todavía no nos ha dado tiempo a digerir el terror de «Silent Hill 3», Konami ha desvelado que ya está en marcha el desarrollo de «Silent Hill 4»,



EL PROTAGONISTA deberá usar sus dotes de aventurero para avanzar por los mapeados. No todo será disparar...



LA OSCURIDAD será una constante en la ambientación, así que será mejor disponer de una buena linterna.



LAS ARMAS que utilizaremos para acabar con los fantasmas serán, aunque parezca raro, "simples" pistolas, escopetas y rifles, aunque también habrá muchos aparatos especiales que nos ayudarán en nuestra tarea.

puntos peculiares, como la posibilidad de adquirir nuevas habilidades según avancemos en la historia, o la inclusión de algunas pinceladas de humor negro. Y por supuesto, escenarios como una prisión abandonada o un barco medio hundido, que como veis en las pantallas alcanzarán un gran nivel técnico, y serán siniestros a más no poder. En fin, que los fantasmas se acercan y tenéis dos opciones: echaros a temblar o... ¡salir a cazarlos!



! CRIATURAS DE ULTRATUMBA. Si queréis ayudar a Lazarus a rescatar a su compañera, no podréis esconderos ante estos "simpáticos" espectros. Cuantos más "cacéis", más poder conseguiréis para vuestro personaje.

que tendrá un motor gráfico nuevo y una gran calidad gráfica. Su salida está prevista para finales de 2004.

«ZELDA: WIND WAKER» TENDRÁ UNA SECUELA

Con esa frase tan prometedora, el director de desarrollo de «Zelda» para GameCube, Eiji Aounuma, aclaró que Nintendo tiene pensado realizar una secuela (quizá con elementos nuevos, lo cual podría afectar a los gráficos) del aclamado juego de GameCube. El juego será mostrado por primera vez durante el E3 del año que viene.

UN NUEVO SIMULADOR DE FÚTBOL DE KONAMI

Konami Osaka ha anunciado que está creando un nuevo juego de fútbol para PS2 y GC, llamado «Final Formation», programado por el grupo encargado de los «Winning Eleven», o lo que es lo mismo, «Pro Evolution Soccer». Su salida en Japón será en septiembre.

SE RETRASA «DARK CHRONICLE»

El mes pasado os dimos el preestreno de «Dark Chronicle», un prometedor juego de rol para PS2 que estaba previsto para junio. ¿Lo recordáis? Bueno, pues decimos "estaba" porque se ha retrasado a septiembre. ¡Snif!

TODOS LOS JUEGOS DE LARA A TU DISPOSICIÓN

Aprovechando el tirón del nuevo juego de «Tomb Raider» para PS2, Proein ha relanzado sus cinco primeros juegos para PSone a un precio irresistible: 12,95 € cada uno. ¡Corred a por ellos!

CONFIRMACIÓN-XBOX

Daréis "media vida" por jugarlo

Se confirma que el premiado «Half-Life 2» tendrá versión en Xbox.



Después de semanas de rumores y desmentidos, Microsoft y Valve han confirmado que «Half-Life 2», el shooter subjetivo para PC que se ha llevado el premio al Mejor Juego del E3 (otorgado por los profesionales del sector) llegará a Xbox, aunque hasta finales de este año no dirán cuándo vamos a poder jugarlo.

EN DESARROLLO -PLAYSTATION 2

Los héroes se hacen mayores

Ratchet y el robot Clank regresan con más acción, plataformas y minijuegos.

Si os hablamos de una aventura en una galaxia muy lejana, seguro que pensáis en Luke, C3PO y Darth Vader, ¿verdad? Pues id cambiando el chip, porque a partir de ahora los héroes más galácticos son «Ratchet & Clank», que en Navidad estrenarán su segundo juego para PS2.

En esta ocasión, tendremos que ayudarles a recuperar unos experimentos robados a una compañía de la galaxia Bogon, y para ello les acompañaremos en una aventura de plataformas con mucha acción, puzzles y minijuegos, en la que podremos usar hasta 50 armas y "gadgets". Recorreremos 20 planetas bastante más grandes que los de la primera parte, y nuestros héroes mostrarán un aspecto más adulto que antes. ¿Les vais a echar una mano?



RATCHET Y CLANK se las verán con enemigos de mil formas y colores, pero sus habilidades -y sus armas- les ayudarán a vencerlos.



RATCHET se va a poner muy serio en su nuevo juego. No dejará escapar ni un solo enemigo.



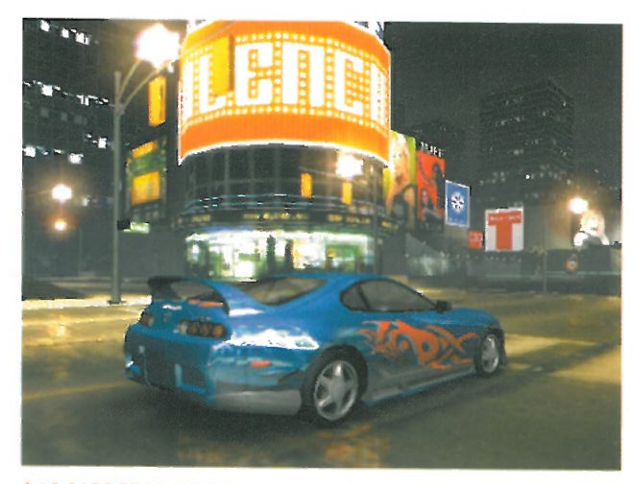
LAS ARMAS abundarán, y además podremos ir mejorándolas conforme progresemos.

ANUNCIO-TODAS LAS CONSOLAS

La ciudad es para mí y para mi coche

La próxima entrega de «Need for Speed» nos traerá la emoción de las carreras urbanas nocturnas.

Seguro que muchos de vosotros os quedáis embobados viendo pelis como "A todo gas", que este verano estrena su segunda parte. En ese caso, os encantará «Need for speed Underground», un juego que nos meterá de lleno en el mundo de las carreras nocturnas, con 20 coches reales de marcas como Subaru o Toyota. Todos serán personalizables, así que con el dinero que ganemos en las carreras podremos hacer todo tipo de "apaños" en la carrocería o el motor. Si somos buenos pilotos, llegaremos a disputar hasta 100 carreras, incluyendo algunas en las que habrá rutas alternativas. Mola, ¿verdad? Pues id calentando motores, porque el juego saldrá para todas las consolas a principios de 2004.



LAS CARRERAS NOCTURNAS le darán un toque más emocionante todavía a esta clásica saga pensada para amantes de los coches.

INTERNET ON LINE

PS3 ya compra sus componentes

Según la página web de Bloomberg, Sony acaba de llegar a un acuerdo con las empresas japonesas Hitachi y NEC para incorporar módulos de memoria DRAM de la marca Elpida, con tecnología Rambus de alta velocidad, que serán utilizados para fabricar la futura PlayStation 3.

Microsoft, contra el "hacking" de Xbox

La compañía americana está empezando a emprender las primeras acciones legales contra aquellos usuarios -expertos en informática- que están logrando modificar y aprovechar las características de su consola de 128 bits para "algo" más que jugar, como descargar películas y música de internet, instalar otros sistemas operativos -como Linux- para usarla como si fuera un ordenador, etc. Y es que, por supuesto, todos estos usos no son legales.

Gameloft apuesta por N-Gage

La empresa más importante del panorama de los juegos para móviles ha anunciado que tiene pensado realizar varios juegos multijugador para la próxima portátil de Nokia, N-Gage, utilizando la moderna tecnología de conexión Bluetooth. Dos de los primeros títulos serán «Splinter Cell» y «Marcel Desailly Pro Soccer».

Más opciones para «MechAssault»

Microsoft ha puesto ya a disposición de los usuarios abonados al servicio Xbox Live! nuevas actualizaciones para el juego «Mech Assault», como un modo "Captura la Bandera", dos mapas más, dos nuevos mechas, más armas y otras opciones.

WEB DE MODA

www.bollycao.es

En la página web de este famoso bollo de la marca Panrico podréis participar en un concurso en el que se puede ganar una GBA SP y varios juegos, como «The Morning Adventure». ¿Os apuntáis?



Aquí tenéis otras webs de interés:

- www.konamijpn.com/products/mgs3/japanese/home_index.html
- www.konamijpn.com/products/mgs_tts/japanese/index.html
- www.fanta.dk


Forum
BARCELONA
2004
CUANDO ESTÁS SALVANDO TU PESCUEZO
DEL EJÉRCITO DE LA MUERTE
CON UN LANZALLAMAS EN UNA MANO
Y UNA MANDÍBULA DE ACERO EN LA OTRA,
CON LA BARBARIDAD DEL RAYMAN 3,
TODO LO DEMÁS
TE PARECERÁ UN JUEGO.
NOKIA
RAYMAN 3
motogp
PUZZLE BOBBLE
CRASH
SIBERIAN STRIKE
www.juegos.movistar.com
A color. Con sonido. Con una definición espectacular. Con movimientos reales, muchas opciones, niveles. Y para colmo, metido en tu móvil. Para que juegues cuando y donde te de la gana. Sin importarte un pepino el resto del mundo. Descárgate desde tu NOKIA 3510i los nuevos videojuegos en MoviStar e-moción. Una barbaridad.
Nuevos videojuegos en MoviStar e-moción. Descárgatelos.
Telefónica
MoviStar
Precio de descarga 3€. ©2003 IN-FUSIO - Crash Bandicoot and related characters are (tm) and © of Universal Interactive, Inc. All Rights Reserved.

NUEVO PERIFÉRICO–PLAYSTATION 2

Este personaje se parece a mí...

El 9 de julio se lanza «Eye Toy: Play», el sistema de reconocimiento visual de PS2.

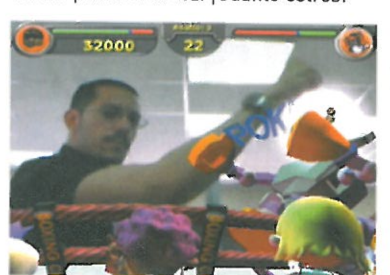
Hasta ahora, para conseguir meternos en un juego hacía falta una buena ambientación, un personaje con carisma... Pero eso era antes. Ahora basta con «Eye Toy: Play». ¿Que aún no sabéis lo que es? Pues es el último "invento" de Sony, compuesto por una cámara digital y 12 minijuegos, que nos convierte en los auténticos protagonistas de la acción. Y es que, gracias a la cámara, en cada uno de los minijuegos aparecemos nosotros en la pantalla, y usamos nuestro cuerpo para superarlos interactuando con personajes y objetos. Una propuesta tan original y divertida, que nadie en la redacción ha podido resistirse a echar una partida.



EN «PLATE SPINNER» hay que vigilar varios platos a la vez. ¡Cuánto estrés!



EN «SLAP STREAM» debemos golpear ratas y "cuidar" a los bonitos conejitos.



«BOXING CHOMP» sirve para descargar la adrenalina peleándonos con un robot.



EN «UFO JUGGLER» debemos girar un montón de ovnis para que despeguen.

¿CUÁNTO CUESTA Y QUE INCLUYE? El paquete se va a poner a la venta el 9 de julio a sólo 60 €, e incluirá esta cámara digital que se conecta al puerto USB de PS2, y un DVD con 12 juegos.

¿DE QUÉ VAN LOS MINIJUEGOS?

Como sabéis, «Eye Toy: Play» está a punto de ponerse a la venta, así que para ir abriendo boca hasta que llegue a las tiendas, aquí os contamos en qué va a consistir cada uno de los 12 minijuegos que incluirá:

BEAT FREAK: Un minijuego musical en el que debéis ir pulsando 4 altavoces al ritmo de la música.

KUNG FOO: En este minijuego os toca libraros de un montón de ninjas usando golpes de Kung-Fu.

WISHI WASHI: Coged un paño o usad las manos, porque toca lavar ventanas. Dar cera, pulir cera.

KEEPS UP: Para emular a Ronaldo. Hay que mantener un balón en el aire dándole con la cabeza, el hombro...

BOXING CHOMP: Preparaos para descubrir lo mucho que sufría Rocky Balboa subido en el cuadrilátero.

UFO JUGGLER: Usando vuestras manos, debéis poner unos cuantos ovnis en órbita. Pero ojo, si los hacéis girar demasiado rápido pueden explotar.

SLAP STREAM: Este juego es parecido a Kung Foo, aunque en esta ocasión debéis golpear a las ratas que aparezcan y dejar intactos a los conejos.

PLATE SPINNER: Ahora toca ser como Enrique y Ana y hacer girar varios discos chinos, mientras golpeáis a los traviesos monos que quieren tirarlos.

BOOGIE DOWN: Éste es otro minijuego musical, en el que debéis repetir los movimientos de una guapa bailarina que aparece en el centro de la pantalla.

GHOST CATCHER: Emular a los cazafantasmas es ahora muy sencillo. Sólo basta con pasar vuestra mano por detrás de los casi invisibles espectros hasta lograr que "caminen hacia la luz".

MIRROR TIME: Pulsar botones verdes y evitar los rojos no parece difícil... hasta que empiezan los "efectos espejo" y os toca ajustar y "repensar" vuestros movimientos.

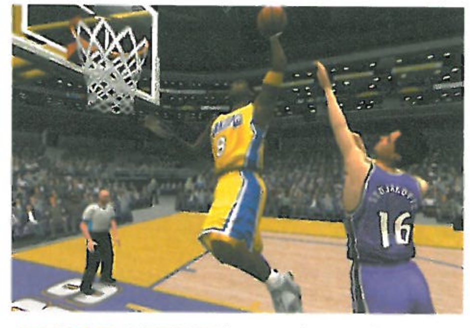
ROCKET RUMBLER: El último minijuego es un despliegue de luz y color: debéis detonar un montón de fuegos artificiales agrupándolos por colores.

PRÓXIMO LANZAMIENTO–TODAS LAS CONSOLAS

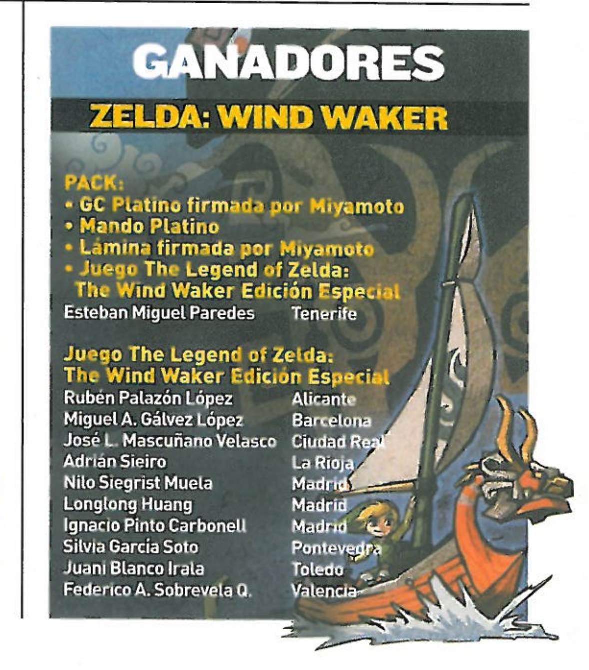
Encestar online es más divertido

«NBA Live 2004» traerá plantillas actualizadas, y como gran novedad, la posibilidad de jugar online en PS2.

Ya es hora de que os levantéis del sofá y salgáis a sudar la camiseta en la cancha. Para que poneros en forma, los chicos de EA preparan una nueva entrega de «NBA Live», que incluirá las plantillas de esta temporada, así como varios equipos clásicos, con lo que podréis controlar a estrellas desde Larry Bird hasta Gasol. Las animaciones serán mucho más suaves, y se está haciendo especial hincapié en mejorar la Inteligencia Artificial de los rivales en defensa, de manera que llegar a las zonas de peligro supondrá todo un reto. Y ahora, imaginaos todo esto pudiendo además jugar a través de internet contra cualquiera que os desafíe. Pues será posible en la versión de PS2 que, como las demás, va a llegar en otoño.



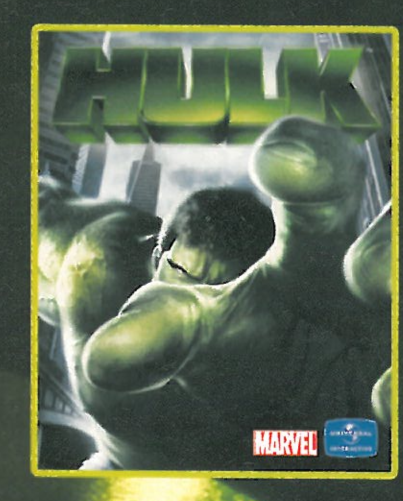
JUGAR POR INTERNET los grandes partidos de la NBA será la gran ventaja de los usuarios de PS2.



HULK™

¡DESATA TU FURIA!

Tras los acontecimientos del gran éxito cinematográfico de Universal Pictures, el científico Bruce Banner y su furioso alter ego, Hulk, inician una lucha contra las terribles fuerzas de El Líder, quien intenta crear un ejército de criaturas gamma en el mundo.





El Increíble Hulk, también disponible para Game Boy Advance™


25 escenarios totalmente interactivos y destructibles. Todo lo que ves, lo puedes destrozar.


Enfréntate a villanos clásicos y a enemigos nuevos y enormes. Lucha contra hasta 10 enemigos a la vez.


45 ataques devastadores para deshacerte de tus enemigos.


Como Dr. Bruce Banner, vence a tus enemigos utilizando el sigilo y el disfraz como armas principales.

JUEGA CON EL VIDEOJUEGO - VE LA PELÍCULA











PlayStation 2









VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 917355502 - Fax: 917352730



en voz baja

por javier abad

➔Nuevo mes, nueva revista, y más carnaza para todos los consoleros con alma de "maruja", amantes de los chismes y rumores que se oyen en corrillos reservados del sector. Lo más candente últimamente es el **anuncio de PSP, la portátil de Sony.** Nintendo no está por la labor de que le pisen "su" terreno, y ya se comenta que **está preparando un chip Super FX para mejorar la calidad de los gráficos de GBA.**

➔En el campo de Xbox, cuentan las malas lenguas que **Capcom nos va a traer pronto una versión de «Auto Modellista»**, el simulador de carreras con "look cel-shading", aunque la compañía japonesa lo niega todo (¿habrán contratado a Yola Berrocal como asesora?).

➔Os hablo ahora de **David Jones, el creador de series tan famosas como «Lemmings» y «Gran Theft Auto».** El tipo se ha montado su propio estudio de desarrollo, Real-Time Worlds, donde tiene a 28 personas trabajando... ¿en qué? Él sólo da una pista: **"los fans de «GTA» y los juegos de carreras de última generación van a estar contentos".** Más claro, el agua.

➔Hoy me despido "en tiempo bala" hablando de Matrix. La tercera película, **"Matrix Revolutions", se estrenará en noviembre, pero no habrá juego al mismo tiempo.** Shiny prepara dos juegos más, que **saldrán en navidades de 2004, ¡y en el 2006!** Si la trilogía acaba en el cine, ¿alguien sabe de qué irán?



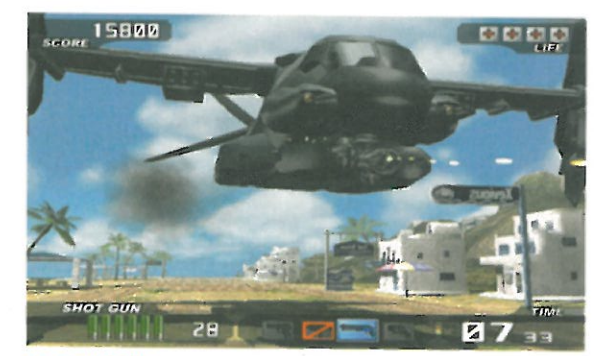
MATRIX REVOLUTIONS llegará a los cines demasiado pronto para tener su videojuego.

PRÓXIMO LANZAMIENTO-PS2

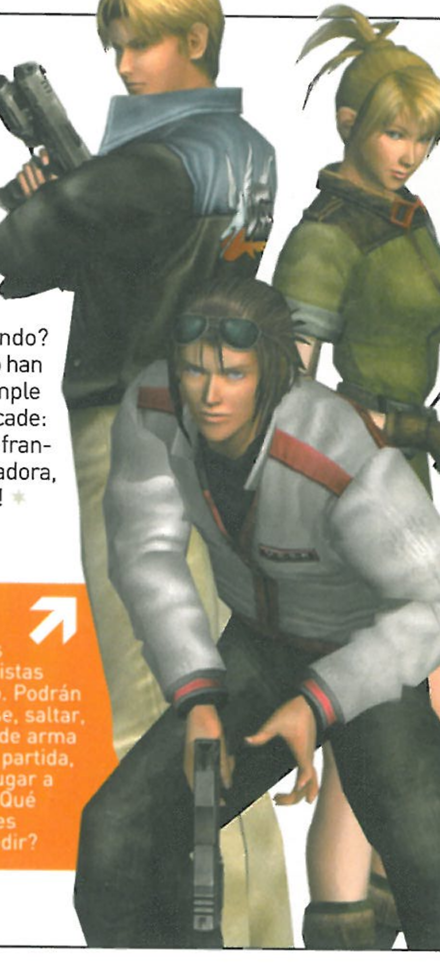
¡Quieto, que te tengo en mi punto de mira!

En diciembre, «Time Crisis 3» hará diana con todas sus novedades.

¿Qué os pasa?¿Es que el gatillo de vuestra G-Con2 se está enfriando? Pues apuntaos por ahí el nombre de «Time Crisis 3», porque en Namco han asegurado que en diciembre van a traer a PS2 algo más que una simple conversión de la recreativa que ahora mismo arrasa en los salones arcade: será un juegazo lleno de novedades, como fases de precisión en plan francotirador, cambios de arma en cualquier momento (pistola, ametralladora, escopeta y granadas), partidas a dobles. ¡Id afinando vuestra puntería!



LA PUNTERÍA tendrá en este juego una importancia capital, y más ahora que habrá fases jugables al estilo francotirador.



ESTOS 3 POLIS serán los protagonistas del juego. Podrán agacharse, saltar, cambiar de arma en plena partida, y hasta jugar a dobles. ¿Qué más se les puede pedir?

¡Qué flash!

"La mejor manera de asustar a alguien es usar su imaginación, porque los miedos que hay en tu cabeza siempre te asustarán mucho más que lo que puedas ver en una pantalla, sin importar cuánta sangre o monstruos hayan metido los programadores."
Keisuke Kikuchi (miembro de Tecmo y creador de «Project Zero»)



RICARDO Y DAVID en plena sesión de doblaje. Las carcajadas se oían en todo el vecindario...



LOS SKATER BOYS serán nuestro equipo en el juego. Disputarán partidos de dos contra dos.

DOBLAJE DE JUEGO - ESPAÑA

¡¡Los de Hobby salen en un juego!!

Acclaim nos invitó a participar en el doblaje de «Urban Freestyle Soccer». ¡Ahora nos vais a oír!

David Martínez y Ricardo del Olmo han dado otro paso hacia la fama mundial (ejem). Y es que, si hasta ahora los conocíais por su trabajo en Hobby Consolas, a partir de septiembre se harán más conocidos todavía gracias al "excelente" doblaje que han realizado en «Urban Freestyle Soccer», un juego para todas las consolas en el que bandas rivales se apostarán sus territorios en unos divertidos partidos de fútbol callejero, donde todo estará permitido. El caso es que, para cuando lo probéis, os recomendamos que juguéis con el equipo "Skater Boys", que es el que tendrá las voces de Ricardo y David, escritas además por nuestro compañero Sergio Martín.



Déjate llevar
NOKIA 3300
Nuevo Nokia Music Phone con reproductor de MP3. Elige tu música preferida y déjate llevar.
Reproductor de música para archivos MP3 y AAC.
Archivos de música que funcionan como tonos de llamada.
Tonos reales.
Radio FM estéreo.
Grabadora digital.
Mensajería multimedia.
Juegos Java™.
NOKIA
NOKIA
Club NOKIA
Únete y disfruta todas sus ventajas entrando en www.nokia.es/clubnokia
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.es

¿Sabes cuántas fotografías se hicieron de los entornos de «Matrix Reloaded» para crear «Enter The Matrix»?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

JUEGO ONLINE –PLAYSTATION 2

Preparados, listos... ¡empieza el juego online!

Desde el 25 de junio ya se pueden jugar partidas online con PS2 en Europa, gracias al adaptador y a títulos como «SOCOM».

Aunque los usuarios de Xbox y GC ya llevan un tiempo conectados a internet, Sony ha esperado hasta el 25 de junio para que los usuarios europeos de PS2 puedan disfrutar del juego online. Si os interesa, debéis tener banda ancha en casa, pagar los 29,99 € que cuesta el adaptador y compraros algún título que admita juego online. Los primeros juegos de Sony con funciones online son «Twisted Metal Black» (el mes que viene lo analizaremos) y «SOCOM», que está tratado en la sección de Novedades de este mismo número («Midnight Club 2», de Rockstar, también nos permite disputar carreras online). En cuanto al precio, de momento, podemos jugar a todos estos títulos sin pagar cuota de conexión, aunque en el futuro podrían lanzarse juegos que sí nos obliguen a suscribirnos para poder participar.

EL ADAPTADOR DE BANDA ANCHA se conecta en la parte trasera de la consola, y para usarlo es imprescindible tener en casa de una conexión a internet por ADSL o cable.



«SOCOM» es un juego de acción táctica en el que controlamos a un marine.



16 JUGADORES pueden participar en los intensos combates online de «SOCOM»



«TWISTED METAL» es un juego de acción a bordo de distintos vehículos.



EN LAS BATALLAS de «Twisted Metal» pueden participar 8 jugadores online.

EN DESARROLLO –PS2

¡Frena, que hemos perdido una rueda!

La saga «Destruction Derby» va a ponerse de nuevo a punto, pero ahora sus coches se chocarán en internet.

¿Alguien recuerda «Destruction Derby», la saga de coches más salvaje y destructiva de PSone? Pues Sony no sólo va a recuperarla en otoño para PS2, sino que le va a dar un buen lavado de cara. En «Destruction Derby: Arenas», cuarta entrega de la serie, los coches serán más vistosos que nunca, y los circuitos se ubicarán en lugares reales, como San Francisco. Pero la gran novedad será que hasta 16 pilotos podrán jugar partidas en internet, ganando puntos por los destrozos causados a sus rivales. ¡Id buscando un buen taller!



LOS COCHES van a ser los grandes protagonistas,pero ahora mostrarán un diseño mucho más espectacular y agresivo. ¡Eso sí, se van a destrozar como siempre con golpes como éste!

NUEVO JUEGO –PS2 Y GAMECUBE

Una aventura de lo más "piramidal"

El misterio del Antiguo Egipto llegará a nuestras consolas con «Sphinx».

En este juego ayudaremos al joven Sphinx a recuperar unas valiosas joyas que han sido robadas, aunque eso no gustará al malvado Set y a los 50 tipos de enemigos que estarán a sus órdenes, a los que tendremos que derrotar usando armas como una espada mágica. Por suerte, Sphinx no estará solo, porque en ciertos momentos también podremos controlar a La Momia. Reservad vuestro billete, porque el avión para El Cairo sale en otoño.



EL JOVEN SPHINX usará su espada para enfrentarse a un montón de peligros.



DÍA 1:
EXPOSICIÓN
DÍA 3:
INFECCIÓN
DÍA 8:
EPIDEMIA
DÍA 15:
EVACUACIÓN
DÍA 20:
DEVASTACIÓN



TUS DÍAS ESTÁN CONTADOS

FOX SEARCHLIGHT PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON DNA FILMS Y FILM COUNCIL UNA PELÍCULA DE DANNY BOYLE
"28 DAYS LATER" CILLIAN MURPHY NAOMIE HARRIS CHRISTOPHER ECCLESTON MEGAN BURNS Y BRENDAN GLEESON REPARTO DE GAIL STEVENS PRODUCTOR DE CAMPO ROBERT HOW MÚSICA DE JOHN MURPHY RACHAEL FLEMING MONTAJE CHRIS GILL
Distribuida por HISPANO FOXFILM, S.A.E. DNA BANDA SONORA DISPONIBLE EN EVERLASTING DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN MARK TILDESLEY DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ANTHONY DOD MANTLE DFF ESCRITA POR ALEX GARLAND PRODUCIDA POR ANDREW MACDONALD DIRIGIDA POR DANNY BOYLE FOX SEARCHLIGHT
WWW.FOX.ES

ESTRENO 18 DE JULIO

25.500
Esta documentación, junto a las 44 cámaras de motion capture que usaron para capturar los 3.000 movimientos de lucha, ha permitido crear un juego realmente fiel a la película.

LANZAMIENTO–TELEFONÍA MÓVIL

Saca el patín, que no hay cobertura

Sony Ericsson lanza un móvil Java con «Tony Hawk 4» de regalo.

El avance de los juegos para móviles es tal, que ya están apareciendo los primeros juegos exclusivos. Es el caso del T310, un nuevo modelo de Sony Ericsson que incorpora la última tecnología, como GPRS, MMS, y una cámara digital que se compra aparte. Pero lo más interesante es que, además de poderos descargar cualquier juego como en otros teléfonos similares, éste trae de serie una versión "en miniatura" de «Tony Hawk 4» completamente gratis. ¡Vamos, que cada vez hay menos excusas para no tener un móvil de nueva generación!

SONY ERICCSON T310 es uno de los móviles más modernos: pantalla a color, GPRS, Java, cámara digital (de venta aparte) mensajes MMS. Libre, cuesta 275 €.

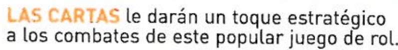
EN DESARROLLO–GAMECUBE

No desconectes el cable, que llega otro juego online

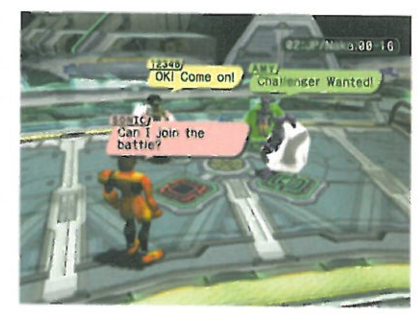
Sega va a seguir apostando por internet con «Phantasy Star Online III: Card Revolution».

«Phantasy Star Online», la conocida saga de rol de Sega, es hasta ahora la única opción de juego a través de internet con GC. La buena noticia es que su tercer capítulo ya está en marcha, y tiene intención de renovar radicalmente el sistema de juego para hacerlo más atractivo. Este RPG permitirá seleccionar los personajes de las dos primeras entregas, chatear, combatir y mejorar a los personajes, pero la gran novedad será un sistema con combates por turnos utilizando cartas. Si todo sale según las previsiones, «PSO III: Card Revolution» llegará en la primavera de 2004.





LAS CARTAS le darán un toque estratégico a los combates de este popular juego de rol.



EL CHAT entre los usuarios seguirá siendo uno de los mayores atractivos del juego.

NOVEDAD –PLAYSTATION 2

¡Cómo han mejorado estos luchadores!

Por fin ha llegado a España «Virtua Fighter 4 Evolution», una versión mejorada del juego de lucha de Sega.

Casi a punto de cerrar este número de la revista, Acclaim nos sorprendió con una grata noticia: el día 26 de junio ha traído a España «Virtua Fighter 4 Evolution». Si recordáis, «VF4» fue el primer gran juego de lucha de nueva generación en PS2, pero lo cierto es que se quedó un poco atrás ante rivales como «Tekken 4». Por eso, Sega lanzó primero «VF4 Evolution» en los salones recreativos, y ahora lo ha trasladado a la consola. Incluye dos personajes más, Goh y Brad, nuevos movimientos, un modo llamado Quest, y unos gráficos mejorados. Lo analizaremos a fondo el mes que viene.



BRAD, UNO DE LOS NUEVOS LUCHADORES, va a tener que entrenar mucho si no quiere que personajes tan expertos como Vanessa le den palizas así.

ANUNCIO–PS2

El mejor terror se multiplica por dos

Tecmo ha desvelado la segunda parte de su juego de terror de PS2.

«Project Zero», el juego que nos hizo temblar con una cámara de fotos y muchos fantasmas, vuelve a la carga con una secuela que llegará en septiembre a las PS2 japonesas (aún no se sabe si saldrá en Xbox). La mayor novedad serán las protagonistas, las gemelas Mio y Mayo Amakura, que se verán envueltas en una terrorífica historia cuando vuelvan a la ciudad en la que se criaron. Habrá nuevos escenarios, mejores efectos, nuevas opciones para usar la cámara... Lo que no cambiará será su capacidad para darnos miedo.



ESTAS DOS GEMELAS van a pasarlo bastante mal en «Project Zero 2».

ANUNCIO-TODAS LAS CONSOLAS

¡Estas tías corren que se las pelan!

Dos chicas se enfrentarán en «R: Racing Evolution».

Quitad la pegatina de "soy el más macho" de la luneta trasera, porque «R: Racing Evolution» va a demostrar que las féminas también son unas ases del volante. En este juego, de Namco (creadores de «Ridge Racer» y «Moto GP»), elegiremos coches de marcas como Nissan o Subaru para correr en 11 circuitos reales, todo con el fin de vivir la rivalidad entre Rena y Gina, dos chicas que quieren ser Campeonas del Mundo. Llegará a final de año.



RENA, la chica de la imagen, conducirá coches como este Nissan para ser la campeona.

EN DESARROLLO -PLAYSTATION 2

Un vampiro juguetón

La saga «Castlevania» va a volver a la vida con «Lament of Innocence».

Sólo si sois de Urano no conoceréis a Leon Belmont, el protagonista de la famosa saga de acción «Castlevania», que va a debutar en PS2 con «Lament of Innocence». Nuestra misión será rescatar a Sara, la amada de Leon, que ha sido secuestrada por el conde Drácula, y para ello tendremos que internarnos en su terrorífico castillo armados hasta los dientes. Recorreremos cinco zonas repletas de enemigos, incluyendo las moradas de unos cuantos jefes finales, y para vencerlos también podremos hacer ataques mágicos reuniendo una serie de esferas. Así que sabéis, vigilad vuestro cuello hasta que llegue el juego este otoño.



ESTA CLÁSICA SAGA mantendrá su espíritu jugable en esa nueva entrega, en la que los tenebrosos entornos estarán totalmente construidos en 3D.

PRÓXIMO LANZAMIENTO -XBOX

Misiones "enredadas"

«Rainbow Six: Raven Shield» nos ofrecerá toda la intensidad de los combates online.

Si se os da bien el trabajo en equipo, no perdáis de vista esta nueva entrega de la saga «Rainbow Six», en la que un grupo antiterrorista deberá evitar secuestros, intervenir en tiroteos y misiones por el estilo. El comando estará compuesto por nueve hombres, y lo más interesante es que, gracias a Xbox Live!, podremos jugar en compañía de usuarios de todo el mundo. La gracia estará sobre todo en el micrófono Communicator, que se podrá usar para dar órdenes de viva voz a los demás miembros de la unidad. Así que buscaos ocho amiguetes y entrenad para estar listos cuando salga, a finales de este año.



«RAVEN SHIELD» va a estar basado en las famosas novelas de Tom Clancy.



ESTE JUEGO ha salido hace un tiempo en PC, y claro, ha arrasado en ventas.

LANZAMIENTOS JULIO

	4 JULIO	11 JULIO	18 JULIO	25 JULIO
STARSKY & HUTCH - PS2 (Acción)	■			
EYE TOY: PLAY - PS2 (Varios)	■			
FORMULA ONE 2003 - PS2 (Velocidad)	■			
TEKKEN 4 (PLATINUM) - PS2 (Lucha)			■	
DEAD TO RIGHTS - PS2 (Acción)			■	
FUTURAMA - PS2 (Acción)			■	
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER - PS2 (Shoot'em up)			■	
ESTO ES FÚTBOL 2003 (PLATINUM) - PS2 (Fútbol)			■	
ALIEN VS. PREDATOR EXTINCTION - PS2 (Acción)				■
DRAGON'S LAIR 3D - PS2 (Acción)				■
STARSKY & HUTCH - XBOX (Acción)	■			
MIDTOWN MADNESS 3 - XBOX (Acción)		■		
FUTURAMA - XBOX (Acción)			■	
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER - XBOX (Shoot'em up)			■	
STARSKY & HUTCH - GC (Acción)	■			
DEAD TO RIGHTS - GC (Acción)			■	
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER - GC (Shoot'em up)			■	
DRAGON'S LAIR 3D - GC (Acción)				■
MOBILE LIGHT FORCE - PSONE (Acción)	■			
MOTOCROSS MANIA 2 - PSONE (Velocidad)			■	
ATV MANIA - PSONE (Velocidad)				■
DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU 2 - GBA (RPG)		■		
DIGIMON BATTLE SPIRIT - GBA (RPG)				■
MISTER DRILLER 2 - GBA (Puzzle)				■
PINBALL OF THE DEAD - GBA (Varios)				■
POKÉMON RUBÍ - GBA (RPG)				■
POKÉMON ZAFIRO - GBA (RPG)				■
PUYO POP - GBA (Puzzle)				■

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.



JACKIE CHAN
JENNIFER LOVE HEWITT
EL ESMOQUIN
UNA PELÍCULA HECHA A TU MEDIDA
YA A LA VENTA
EN VIDEO Y DVD
DREAMWORKS
HOME ENTERTAINMENT

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

¡Regala un Vídeo CD de Rubí y Zafiro!



Un regalo flipante: Este mes, Nintendo Acción os ofrece la oportunidad en primicia de ver a los nuevos Pokémon para Game Boy Advance en movimiento. Están en el vídeo CD que regalan: ¡¡40 minutos con las mejores imágenes de Rubí y Zafiro!! En él podréis descubrir todas sus novedades y los primeros secretos. Podéis verlo en cualquier ordenador personal o en vuestro DVD, así que ni se os ocurra perdéroslo.

Aluvión de novedades. Os espera un gran reportaje con los próximos bombazos de GameCube: «Mario Kart Double Dash», «Metal Gear», «Pokémon Colosseum»

32 láminas Rubí y Zafiro: La Revista Pokémon es un especial de 32 láminas con los primeros datos sobre los nuevos Pokémon.

→ GUÍAS PS2

Guías completas de los mejores juegos



Guías completas. Los expertos dePlay2Manía os acercan 9 estupendas guías para que lleguéis al final de vuestros juegos favoritos.

Splinter Cell. ¿Se os resiste esto del espionaje? Tranquilos, en esta guía completa encontraréis los mapas de cada nivel, e instrucciones precisas para saber cuál es la mejor alternativa en cada situación.

Los Sims. Si queréis que vuestros sims lleven una vida plena tendréis que saber qué les gusta. Si queréis ascender en el trabajo, ligar o educar a vuestros hijos, aquí tenéis todas la claves.

Además, También encontraréis guías completas de «Devil May Cry 2», «Mortal Kombat», «Tenchu 3», «Haven», «Las Guerras Clon», «Sly Raccoon» y «WRC II».

→ DEMOS MICROMANÍA

2 DVDs con más de 125 juegos



55 demos jugables: De los mejores juegos de 2003, como «Praetorians, «Splinter Cell», «I.G.I.: Covert Strike», «Chaser», «Age of Mythology», «Colin McRae Rally 3», «Unreal II: The Awakening», «Bloodrayne», y muchos más...

Más de 70 juegos Shareware: Con diversión para todos los gustos. Entre ellos nos encontramos con todos los géneros imaginables, desde la acción a la estrategia, los simuladores deportivos, la velocidad, los puzzles...

Más de 150 horas de juego: En una colección definitiva que ningún aficionado a los juegos de PC puede dejar escapar por nada del mundo.

→ MICROMANÍA

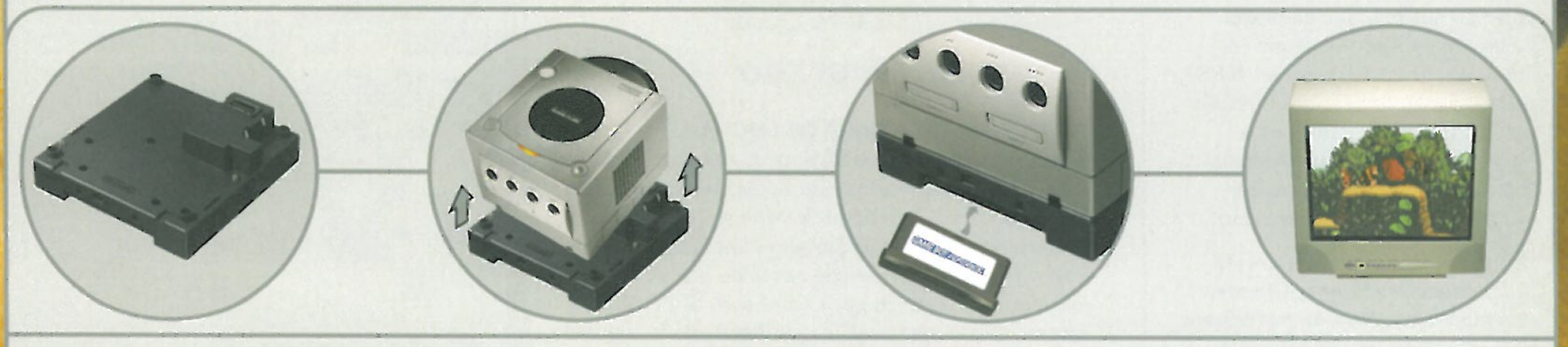
El regreso de Max



Max Payne 2. Ni «Enter the Matrix», ni «Blood Rayne». El que introdujo el tiempo bala en los juegos fue Max Payne. Descubridlo todo acerca del regreso del rey de la acción en el completísimo reportaje que os ofrece Micromanía.

LucasArts. Si queréis saberlo todo sobre una de las compañías fundamentales en la historia de los juegos no podéis perderos este reportaje, en el que Micromanía analiza pasado, presente y futuro de la factoría de sueños de George Lucas.

Tron 2.0. El cine y el PC se dan la mano con este revolucionario juego. Motos de luz, luchas de discos... Micromanía lo ha probado y os ofrece sus impresiones en una completa preview.




NINTENDO
GAMECUBE


GAME BOY
PLAYER



aquí Tokio

por christophe kagotani



¡Calurosos saludos desde Tokio! Me pilláis recién llegado del barrio de Akihabara, donde **he comprado una "PS2 BB Unit", el pack de la consola con disco duro y adaptador ethernet** que Sony acaba de poner a la venta aquí. ¡Ahora podré jugar sin problemas a títulos como el RPG **«Nobunaga Ambition Online»**, o echarme unos partiditos de golf por internet con el curioso **«Minna no Gorufu Online»**.

Este mes os voy a hablar en mi sección de dos títulos bastante famosos, que van a tener nuevos capítulos disponibles después del verano: se trata de las **salvajes peleas de «Bloody Roar 4» (PS2)**, y de las **vertiginosas plataformas de «Sonic Heroes» (PS2, Xbox y GameCube)**. ¡Espero que os mole el adelanto que os he preparado!

Por aquí todos los jugones comentan con cierta tristeza la noticia de que **Nintendo va a dejar de fabricar sus consolas Famicom y Super Famicom** (el equivalente a NES y Super NES), justo cuando la primera cumple 20 "primaveras". Aunque os parezca mentira, **la producción todavía se mantenía**, pero en cifras bastante pequeñas, claro.

Sony ha anunciado que está programando **«Hungry Ghost», una nueva aventura de terror para PS2.** Su protagonista vivirá en un estado de "muerte temporal"



LOS LUCHADORES de esta cuarta entrega de «Bloody Roar» van a mantener la misma característica de sus predecesores: podrán transformarse en bestia en plena pelea.

UNA "ANIMALADA" DE PELEAS

BLOODY ROAR 4

Yo pensaba que mi primo era un animal, porque siempre se está peleando con su hermana. Pero desde que hablé con los chicos de Hudson y me contaron lo que van a ser capaces de hacer los luchadores que aparecen en este juego, ¡me parece un santo!

LOS COMBATES

Broncas en el zoo

ESTA CONOCIDA SAGA DE LUCHA regresa a PS2 con varias novedades, pero manteniendo el sistema de juego que la ha hecho famosa. Como en cualquier juego de lucha que se precie, nos tocará pelear a brazo partido contra otro luchador y tratar de noquearle antes de que se acabe el tiempo... o de que nos tumbe él. Sin embargo, el "toque personal" lo pondrán sus luchadores, que podrán convertirse en poderosas bestias al llenar una barra especial de energía.









EL PLANTEL

El animal que hay en ti

ENTRE LOS 17 PERSONAJES DISPONIBLES en el juego, vamos a encontrar 4 caras nuevas: Nagi, una explosiva pelirroja, Reizi, un luchador "descamisado", y la pareja formada por Ryohou y Mana, un tipo calvo y una niña pequeña que parecen guardar algún tipo de parentesco, aunque aún no está confirmado. Aunque cada uno tendrá sus características de lucha propias, todos podrán hacer tres tipos de guardias, y además de pasar a la "Beast Form", como otras veces, también tendrán un estado "Hyper Beast" más duradero, aunque para mantenerse en él tendrán que gastar parte de su barra de vida.





« HABRÁ MÁS PERSONAJES Y MODOS DE JUEGO, PERO EL PUNTO FUERTE SEGUIRÁ SIENDO LA CAPACIDAD PARA TRANSFORMARNOS EN BESTIAS »



CADA UNO DE LOS 17 PERSONAJES será capaz de convertirse en un animal distinto para realizar golpes más potentes. Como podéis imaginar, esto subirá el "salvajismo" de los combates.

MODOS DE JUEGO

Lucha con toques de rol

HABRÁ 9 FORMAS DISTINTAS de partirnos la cara (en sentido figurado, claro) en «Bloody Roar 4», entre los que encontraremos los clásicos modos historia, contrarreloj y versus, para jugar contra un colega. Pero el más interesante será el modo "Desarrollo" en el que a base de pelear y pelear podremos mejorar las características y los golpes de cada luchador, ¡e incluso "robárselos" a nuestros rivales!

HUDSON SOFT

EN LA CIUDAD JAPONESA DE SAPPORO se encuentra la sede central de esta compañía, responsable de la serie «Bloody Roar». Claro, que los chicos de Hudson no sólo son famosos por estos juegos de lucha, ya que ellos les debemos otras sagas tan famosas como «Bomberman» o «Mario Party».



PLATAFORMAS SEGA Lanzamiento en Japón Otoño 2003 Lanzamiento en España Primavera 2004

aquí Tokio

y comenzará un viaje por el mundo de los muertos hasta alcanzar **la Puerta del Juicio, donde le devolverán la vida o le mandarán al infierno** según nuestra actuación durante la aventura. Interesante, ¿verdad?

En Japón hay mucha gente que espera ansiosa que llegue el **8 de agosto,** pero no para irse de vacaciones precisamente, sino porque ese día Capcom pondrá a la venta un **"pack" para GameCube en edición limitada llamado ‹Biohazard Collector's Box›.** Dentro de una caja con el símbolo de Umbrella vendrán **‹Resident Evil 0, 1, 2, 3 y Code: Veronica›.** ¡A ver si consigo uno!

Claro, que ese día va a pasar a la historia para los usuarios de GameCube, porque **es también la fecha elegida por Square-Enix para lanzar ‹Final Fantasy Crystal Chronicles›.** Eso sí, antes estaba previsto para el 18 de julio, así que lo han retrasado un poco...

Me despido de vosotros con un tono de lo más futbolero, porque Konami es noticia por partida doble. Por una parte, está desarrollando **‹Winning Eleven Simulation›, una nueva entrega de la famosa serie** (conocida allí como «Pro Evolution») **que se centrará en el aspecto táctico.** Por otro lado, a principios de agosto **también tiene previsto lanzar ‹Winning Eleven 7›** («Pro Evolution 3»), que tendrá como principal novedad las **funciones online.** ¡Voy corriendo a por él!



ZICO, el ex-jugador brasileño, durante la presentación de «Winning Eleven 7».



LAS HABILIDADES combinadas de los tres miembros de cada equipo serán la clave para avanzar. Por ejemplo, Sonic corre mucho, pero Tails puede volar...

¡TRES VECES MÁS RÁPIDO!

SONIC HEROES

El nuevo "invento" del Sonic Team os retará a salir victoriosos en alocados escenarios llenos de loopings, saltos y enemigos. ¿Que se parece a los demás juegos de «Sonic»? Bueno, ahora controlaréis a tres personajes de la saga... ¡al mismo tiempo!

EL PLANTEAMIENTO

Velocidad y cooperación

AUNQUE PUEDA PARECER OTRO ‹SONIC› MÁS, este juego sólo lo será a medias. De nuevo habrá que correr mucho, saltar plataformas y cargarse enemigos. Sin embargo, ahora iremos en grupos de tres personajes, y las habilidades de cada uno servirán para superar los distintos obstáculos. Podremos elegir a quién controlar en cada momento, de manera que ese personaje tomará el liderazgo del grupo, y la cooperación entre los tres nos permitirá ir avanzando.









PODREMOS ELEGIR CUATRO EQUIPOS para jugar, y cada uno tendrá una "alineación" fija. Así, en el "Equipo Sonic" estarán Sonic, Tails y Knuckles; el "Equipo Oscuro" contará con Shadow (ya sabéis, el "doble" de Sonic), Rouge la murciélago y el robot E-102; en el "Equipo Rose" encontraremos a Cream (la nueva conejita que aparece en «Sonic Advance 2»), Big el gato y la propia Rose; por último (sorpresa para coleccionistas), el "Equipo Chaotix" presentará a Espío el armadillo, Charmy la abeja y Vector el cocodrilo, tres de los cinco protagonistas del único «Sonic» que salió en Mega Drive 32X.





« A LA VELOCIDAD Y LOS RETOS DE SIEMPRE SE UNIRÁ AHORA UN NUEVO CONCEPTO DE JUGABILIDAD, EN EL QUE LA COLABORACIÓN SERÁ CLAVE »

LAS DIFERENCIAS

¿Cuál es tu destino?

SEGÚN EL EQUIPO QUE MANEJEMOS, cambiarán varias cosas en el juego. Por un lado, cada personaje tendrá sus habilidades (unos serán más rápidos, otros más fuertes, etc.), que le harán más apto para ciertas tareas. Por otro, el desarrollo de las fases será distinto para cada equipo, y además, cada una tendrá distintas rutas. También variará el argumento en función del grupo elegido, así que habrá que acabárselo con todos para saber la historia.



LOS GRÁFICOS van a tener una calidad y diseño similares a los que vimos en «Sonic Adventure 2», aunque esta vez tendremos a tres héroes en la pantalla. ¡Agarraos, que vienen loopings!.

YUJI NAKA

EL CREADOR DE SONIC llevaba tiempo planeando algo, y fue en la pasada feria E3 cuando se decidió a mostrarnos su nueva apuesta (le podéis ver con gafas en la foto de debajo). Por cierto, «Sonic Heroes» será el primer juego del puercoespín azul que saldrá para las tres consolas de 128 bits.



CONCURSO

ENTER THE MATRIX™

SORTEAMOS:

2 Packs que incluyen:
- un juego de altavoces Creative Inspire 5.1 Digital 5500
- una cámara fotográfica digital
- y una sudadera Enter the Matrix



y

25 Packs que incluyen:
- un juego para PS2
- y una litografía



¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡Envía un SMS desde tu móvil!

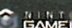
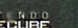
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc142matrix**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de julio de 2003.




PlayStation 2







LOS DOS NUEVOS JUEGOS DE LA SAGA:

MGS 3 SNAKE EATER (PS2) Por primera vez, una aventura de infiltración incluirá algunos elementos de supervivencia, y además tendrá lugar en medio de la jungla. Al estar ambientado durante los años 60, aún no se conoce con certeza su protagonista.

MGS THE TWIN SNAKES (GC) La primera entrega de la saga para una consola de Nintendo combinará el argumento del juego original de PSone con un apartado técnico de última generación y nuevos movimientos.

¡¡HEMOS HABLADO CON SU CREADOR!!

KOJIMA NOS LO CUENTA TODO SOBRE SUS PRÓXIMOS BOMBAZOS

ASÍ SERÁN LOS NUEVOS METAL GEAR SOLID

Durante el pasado E3 de Los Angeles tuvimos la oportunidad de entrevistar a Hideo Kojima, el creador de «Metal Gear», y logramos que nos diera "a punta de micrófono" todos los datos sobre las próximas entregas de la saga: «MGS 3 Snake Eater» (PS2) y «MGS The Twin Snakes» (GC). En este extenso reportaje, Kojima os adelanta todo lo que queréis saber de su argumento, el desarrollo, las novedades... ¡No os lo perdáis!

LO QUE DEBÉIS SABER

- Lanzamiento : **2004 (MGS 3: Snake Eater) y diciembre 2003 (MGS: The Twin Snakes)**
- Consolas para la que salen: **PS2 y GameCube**
- Tipo de juego: **Aventuras de espionaje**
- De dónde vienen: **Son las nuevas entregas de la saga de espionaje más popular de las consolas.**



← SNAKE

ESTE AGENTE SECRETO ha protagonizado los anteriores juegos de la saga. Se caracteriza por su frialdad y sus habilidades para pasar desapercibido entre las tropas enemigas, y ha vuelto a la acción para protagonizar «MGS: The Twin Snakes», el "remake" de «Metal Gear Solid» para GameCube. Aún no se sabe si aparecerá en «MGS 3: Snake Eater» para PlayStation 2.

EL INTERIOR DE LA JUNGLA es un lugar lleno de peligros, donde tendremos que sobrevivir a la vez que tratamos de infiltrarnos en un complejo militar enemigo.

■ Consola: PS2 ■ Género: Aventura de acción ■ Lanzamiento: 2004

ACCIÓN Y SUPERVIVENCIA EN LA JUNGLA

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



ASÍ LO VE KOJIMA

"Hemos aplicado la física más ajustada para conseguir la impresión de estar en mitad de la naturaleza"

Escenarios selváticos, la incógnita del protagonista, un desarrollo diferente, nuevos movimientos... ¡Kojima nos da todas las claves!

Cuando Hideo Kojima, el creador de la saga, presentó «MGS 3» en una exclusiva rueda de prensa en Los Angeles, lo primero que explicó es que **"sólo hay un héroe auténtico, y está de vuelta"**. Con esto quiso dejar claro que la saga vuelve a sus orígenes, es decir, a la infiltración más intensa con un solo protagonista (recordad que en la segunda parte controlábamos a Snake, pero también a Raiden). **"No hemos olvidado que el final de «MGS 2» estaba abierto, pero esa historia terminará en otro juego"**. Esta vez, el equipo de Kojima nos hará retroceder en el tiempo hasta los años 60, durante la guerra fría: **"Comenzamos desarrollando un nuevo motor gráfico pensado para «Metal Gear Online»"**, afirma, **"pero después me di cuenta de que esta tecnología también permitía hacer un juego nuevo, en el que los personajes se relacionasen más con el entorno"**. Así surgió la idea de hacer este "prólogo", aunque su creador reconoce que para los fans será difícil encajarlo en el resto de la serie. Su argumento todavía es secreto, pero se sospecha que Big Boss, el "padre" de Snake, jugará un importante papel (echad un vistazo al cuadro de la derecha).

LA JUNGLA SERÁ EL ESCENARIO PRINCIPAL. Las primeras pistas sobre esta nueva ambientación nos las dio Gregson Williams, el compositor de la banda sonora, cuando terminó con «MGS 2»: **"No quiero hacer música para un juego similar, creo que sería más interesan-**



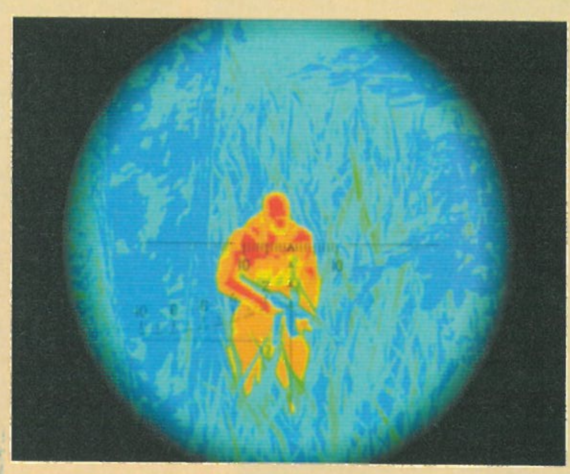




SEGÚN SUS PROGRAMADORES, «SNAKE EATER» VA A SER EL PRIMER JUEGO QUE COMBINE INFILTRACIÓN Y SUPERVIVENCIA



EL CAMUFLAJE se podrá cambiar a lo largo de la aventura, y tendrá que estar adaptado especialmente para cada zona.



EL ARMAMENTO DISPONIBLE será el mismo que en los años 60, pero incluirá algunos prototipos, como la mira infrarroja.

te probar con nuevos ambientes, como la selva", y así ha sido. **"No es un regreso a Zanzíbar"**, donde estaba ambientado el segundo juego, se da prisa en aclarar Kojima, **"es una jungla diferente, que combina escenarios abiertos con complejos militares"**. Las implicaciones de esta ambientación son evidentes. Los jugadores tendrán que aprender a camuflarse entre la vegetación (ya hemos visto diferentes trajes) y también **"tendrán que aprender a cortar las plantas y las raíces con el cuchillo, como en la selva real"**.

Otra de las cosas que más le interesan a Kojima son los peligros a los que tendremos que enfrentarnos. **"Además de los enemigos, que tendrán una I.A. mejorada, también veremos animales peligrosos, como abejas** (en el vídeo que se mostró en el E3 se ve cómo se usa un panal contra los vigías) ▸▸

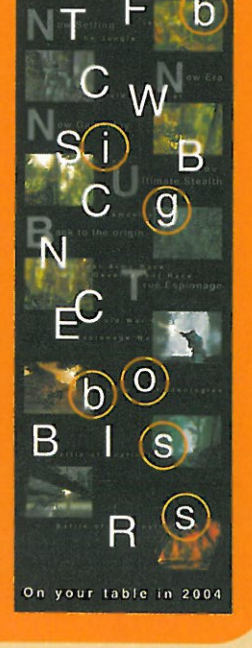
EL MISTERIOSO PROTAGONISTA

¿El padre de Snake?

Aunque por su aspecto recuerda a Snake, el juego se desarrollará 40 años antes, y sería imposible que fuera él. Los rumores apuntan a que en realidad es Big Boss, un soldado que donó sus genes para ser clonado (de ahí "nació" Solid Snake). Las letras en minúscula del kit de prensa del pasado E3 nos daban una pista (derecha).



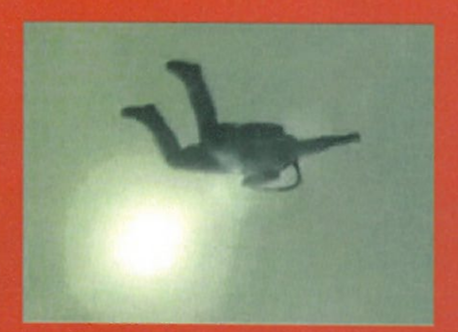
BIG BOSS es tuerto, aunque en la imagen no se puede apreciar con claridad este detalle.



ASÍ ES EL VÍDEO DEL E3

Como si fuera una película

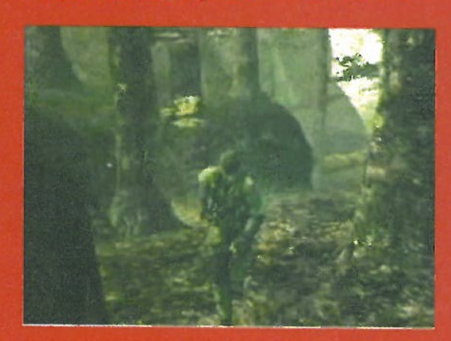
Una vez más, Kojima utilizó para la presentación del juego un vídeo de poco más de 10 minutos de duración, que tiene el aspecto de los mejores trailers de las pelis de Hollywood.



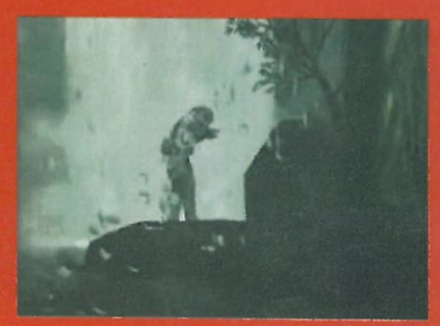
1 **CAÍDA LIBRE.** Nuestro personaje llega a la jungla saltando desde un avión militar.



2 **CRÉDITOS.** Como en los juego anteriores, aparecen poco a poco durante la acción.



3 **LA JUNGLA.** Según caminamos las aves se asustan y las hojas ondean a nuestro paso.



4 **COMIENDO.** Es la primera vez que vemos al protagonista merendándose un pez...





LA CÁMARA nos seguirá desde una posición a la altura de la espalda, para vigilar un terreno mayor. Así será más sencillo descubrir a nuestros enemigos.

CÓMO SOBREVIVIR EN MEDIO DE LA SELVA

Comer o ser comido

La selva puede ser un lugar muy peligroso, pero también está lleno de recursos. Para sobrevivir en ella, tendremos que cazar animales con que alimentarnos (preferiblemente peces y serpientes), mientras evitamos otros peligros, como las abejas o alguna que otra culebra venenosa. Además, también podremos coger enfermedades (¿recordáis el resfriado de «Metal Gear»?), e incluso rompernos un brazo después de una caída.



o serpientes". Afortunadamente, también tendremos nuevas habilidades especiales para este terreno: **"ahora se podrá usar el cuchillo para coger a un soldado por la espalda"** (y se nota que los creadores del juego han recibido asesoramiento militar, porque Kojima hace un gesto idéntico). **"Con el botón cuadrado se ataca. Si se aprieta un poco, el soldado se calla, si lo hacemos un poco más fuerte, podemos interrogarle, y si nos pasamos le cortamos el cuello".** Y eso no es todo: las nuevas habilidades incluirán trepar por enredaderas o disparar desde un árbol, pero nada de katanas, porque **"la jungla es un lugar lleno de obstáculos, y queremos mostrar un modo de combatir más realista".**

LA SUPERVIVENCIA SERÁ UNA PIEZA CLAVE para cumplir la misión. Nada más comenzar el vídeo del E3, nuestro protagonista se lanza en paracaídas, sin poder cargar con demasiado equipo ni comida. **"La supervivencia tendrá dos objetivos: evitar los peligros de la selva y buscar provisiones".** El título del juego, «Snake Eater» (comedor de serpientes), ya recuerda la necesidad de alimentarnos: **"no se trata de que si el personaje no come se vaya a morir"**, se ríe el creador del juego, **"más bien se perderá la concentración. Esto quiere decir que será más difícil apuntar o aguantar colgado".** Y aún habrá más novedades: **"si comemos un determinado tipo de serpientes nuestras habilidades mejoran".** Eso sí, Kojima niega que vaya a incluir características como las de los juegos de rol.

Por otra parte, para potenciar la sensación de que la selva es un lugar vivo, el clima cambiará en tiempo real, aunque aún no está confirmado que pase del día a la noche. Según su creador, **"cambiar noche y día cuando se entra o se sale de un sitio es fácil, pero en la selva tenemos muchas hojas que proyectan sombras, así que aún estamos pensando si vamos a incluir en esta función en el juego final".**

También habrá más acción en esta tercera entrega, al contrario que en los dos juegos anteriores. **"Después de oír las críticas de «MGS 2», nos dimos cuenta de que lo que la gente quiere es convertirse en Snake, no**



ASÍ ES EL VÍDEO DEL E3





EL NUEVO MOTOR GRÁFICO nos va a dejar alucinados con sombras en tiempo real, las hojas en movimiento, reflejos en el agua y llamas que casi quemarán.

«SNAKE EATER» ESTARÁ AMBIENTADO EN LOS AÑOS 60, DURANTE LA GUERRA FRÍA ENTRE LOS EEUU Y LA UNIÓN SOVIÉTICA



PERSEGUIDO por los enemigos, nuestro protagonista tendrá que demostrar su buena puntería, y también la velocidad de sus piernas para evitar los disparos.



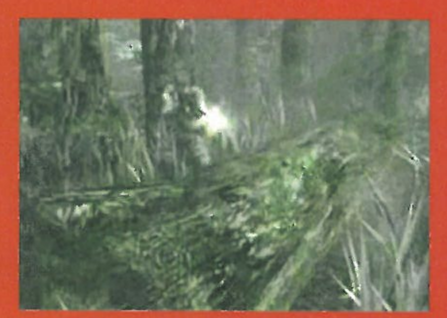
5 LOS ENEMIGOS. Van en grupos de cuatro mientras rastrean una zona de vegetación.



6 TREPANDO. Vemos cómo nuestro héroe sube a un árbol usando unas enredaderas.



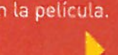
7 COLGADO. Una de las nuevas habilidades consiste en disparar desde una rama.



8 CONFUSIÓN ENEMIGA. Los centinelas buscan por todas partes quién les ataca.



9 DEPREDADOR. Esta secuencia transcurre con cámara infrarroja, como en la película.







PODEMOS TENDER EMBOSCADAS para "cepillarnos" a las patrullas enemigas si aprovechamos los escenarios, por ejemplo, trepando a los árboles para atacarles desde allí.

UN VIAJE A LA ISLA DE YAKUSHIMA

Basado en escenarios reales

Para que los escenarios parezcan todavía más reales, el equipo de Kojima ha viajado a la isla de Yakushima, en Japón, para tomar imágenes de las localizaciones más bellas. Esta isla, que también sale en la peli de animación "La Princesa Mononoke", se caracteriza por su frondosa vegetación y por cascadas como la que aparece en la foto de aquí debajo, que como veis será reproducida en el juego.



IMAGEN REAL

IMAGEN DEL JUEGO



asistir a una sesión de cine" reconoce Kojima. Su objetivo está claro: **"dejaremos que el jugador descubra lo que tiene que hacer".** Por otra parte, no podemos olvidar que, al remontarse 40 años en el pasado, tampoco tendremos a nuestra disposición todas las armas ni el equipo de los juegos anteriores. **"No habrá nanomáquinas, pero podremos comunicarnos a través de unos auriculares que se ven en el cuello del protagonista".** Y los cambios en el desarrollo no terminan aquí: **"en el modo normal no aparecerá el radar, porque tampoco existían".** En lo que respecta a las armas, **"sólo habrá las de los 60, pero incluiremos tanto las que estaban disponibles como los prototipos",** y en muchos casos **"estos prototipos coinciden con las armas actuales".**

EL APARTADO VISUAL destacará por su realismo: **"hemos aplicado la física más ajustada a unos escenarios enormes**



LA JUNGLA estará recreada en toda su extensión. Nosotros tendremos que abrir a golpe de machete las sendas por las que avancemos, e incluso vadear ríos repletos de peces.



LOS CENTINELAS ENEMIGOS serán muy inteligentes, pero si sabemos actuar con cautela, podremos burlarles y sorprenderles por la espalda al pasar a nuestro lado.

EL MODO PRINCIPAL DE «MGS 3» NO SERÁ ONLINE, PERO DE TODAS FORMAS INCLUIRÁ ALGUNAS FUNCIONES POR INTERNET

(tanto horizontal como verticalmente) **para dar la impresión de estar en medio de la naturaleza".** Pero las mejoras no se quedarán en el apartado visual, **"todo el juego** (incluidas las melodías) **estará en Dolby Digital 5.1, no sólo los vídeos".** Una lástima que no nos confirmaran el doblaje al castellano.

Otro de los elementos sobre los que Kojima se muestra más optimista son las funciones online. **"No podemos confirmar que vaya a ser un juego totalmente online, pero sí que incluirá funciones por internet".** ¿Quizá descargar niveles de entrenamiento para varios jugadores, le preguntamos? Según Kojima, el nuestro sería un **"magnífico ejemplo".** De todas maneras **"es muy probable que más adelante desarrollemos un «MGS Online», partiendo de la misma tecnología que estamos usando en «Snake Eater»".** Pero para eso, todavía tendremos que esperar un año, hasta que salga este prometedor «MGS 3».

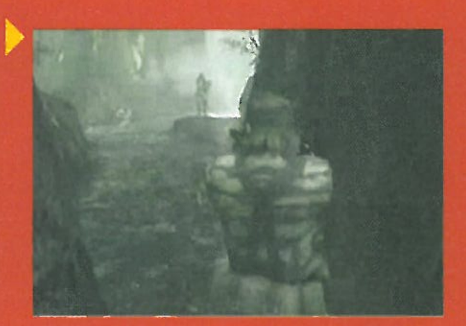
CON SENTIDO DEL HUMOR

¡Esto no es "Vice City"!

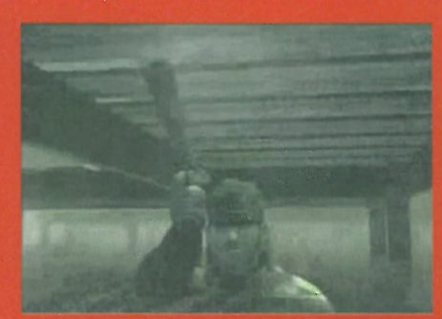
Aunque no estará en el juego definitivo, el vídeo de presentación del E3 también incluía una secuencia en las que el protagonista intenta robar una moto a punta de pistola. Sin embargo, el soldado enemigo, en lugar de asustarse, le pregunta si se trata de otro «Gran Theft Auto». Cuando el protagonista titubea, su víctima le dice: "estamos en una jungla, esto no es Vice City" y le manda "a comer serpientes".



ASÍ ES EL VÍDEO DEL E3



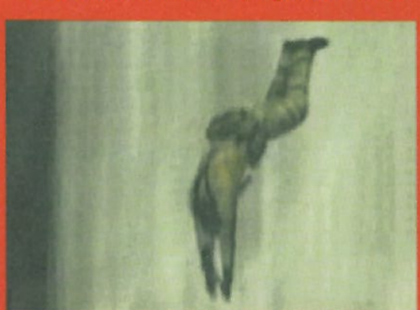
10 ATAQUE. Con los soldados enemigos desprevenidos, comienza la acción.



11 BAJO EL AGUA. Las balas silban y lo llenan todo de burbujas y salpicaduras.



12 EXPLOSIONES. La base enemiga es destruida con un despliegue de efectos.



13 HUIDA. Para dejar atrás a los enemigos, nada mejor que saltar por una cascada.



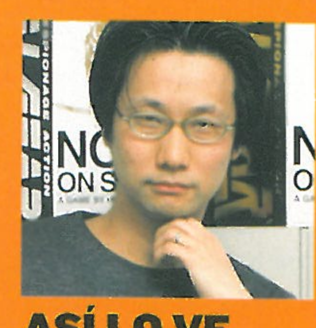
14 ¿CUÁNDO SALE? Este soldado sólo nos adelanta el año 2004 antes de morir.

SOLID SNAKE repite la aventura de infiltración que le hizo famoso en PSone, pero va a traer un aspecto muy mejorado y nuevas habilidades para evitar ser descubierto.

Consola: GC **Género:** Aventura de acción **Lanzamiento:** finales 2003

LA NUEVA IMAGEN DEL GRAN CLÁSICO

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES



ASÍ LO VE KOJIMA

“Miyamoto y yo coincidimos en que la historia que más nos ha gustado es la del juego de PS”

¿Queréis saber qué novedades traerá este “remake” para GC del juego de PSone? Pues atentos que Kojima también os las explica...

Ha hecho falta reunir uno de los mejores equipos de la historia para trasladar «Metal Gear Solid» de PSone a GC. De una parte, Shigeru Miyamoto, el creador de Mario, se encarga de la coordinación; el director del proyecto es Hideo Kojima, el cerebro que está detrás de toda la saga, y por último, Silicon Knights, el grupo que desarrolló «Eternal Darkness», lo está programando. ¿Se puede pedir más? El título de esta obra maestra será «MGS The Twin Snakes», y Kojima nos explicó las razones por las que también se ha lanzado a trabajar en GC: **“nunca habíamos programado nada para esta consola, así que no nos atrevíamos a hacer un «Metal Gear», pero cuando Miyamoto se puso en contacto con nosotros para pedirnos esta entrega, no pudimos negarnos”**. Después surgió la idea de trabajar con Silicon Knights: **“nos decidimos por este grupo canadiense porque tienen experiencia, y han hecho un excelente trabajo con «Eternal Darkness»”**. A partir de ahí, el trabajo ha ido rodado, pero... ¿cuál va a ser realmente el resultado de esta colaboración?

EL JUEGO SERÁ IGUAL QUE EN PLAYSTATION, desvela Kojima, porque **“los usuarios de Nintendo no conocían la historia, y tampoco tenía mucho sentido trasladar otra entrega”**. Así, el argumento será exactamente el que ya conocemos: Solid Snake, un soldado de élite, debe infiltrarse en una base militar en Shadow Moses, donde se







PARA REALIZAR ESTE "REMAKE" SE HAN COMBINADO LOS TALENTOS DE MIYAMOTO, KOJIMA Y EL EQUIPO SILICON KNIGHTS



LOS ESCENARIOS nos trasladarán a una base militar oculta en un paraje nevado, y tendrán un nivel de detalle increíble.



EL EQUIPO DE SNAKE incluirá las armas más sofisticadas, el traje de buzo y, por supuesto, su paquete de cigarrillos.

encuentra el último modelo de Metal Gear, un enorme "mecha" armado con un arsenal nuclear. **"Todos los jugadores coinciden en que la historia que más les ha gustado es la del primer juego de PlayStation, y además muchos nos decían que era el juego que tenía los mejores personajes".** Para corroborarlo, en el E3 pudimos disfrutar de un nuevo vídeo en el que se ve cómo el ninja ataca a unos terroristas. **"Los vídeos han cambiado"**, nos sorprende, **"son una parte tan importante para el desarrollo de la historia, que hemos contratado a Ryuhei Kitamura** (un afamado director japonés) **para que nos dé una visión más espectacular".** Es fácil imaginarse a qué se refiere, ya que la secuencia es ahora mucho más "gore", y también se ven nuevos detalles, como las chispas o las paredes que se rompen cuando un enemi- »

DE TAL PALO TAL ESPÍA



«MGS THE TWIN SNAKES» (GC)



«METAL GEAR SOLID» (PSX)

Un "remake" en toda regla

«The Twin Snakes» recreará, punto por punto, la aventura que ya jugamos hace unos años en PSone. Pero, como podéis observar comparando estas pantallas, el aspecto gráfico no tendrá nada que ver. En ellas aparece la misma secuencia en ambas versiones, y además de los detalles más evidentes (fijaos bien en el modelo de Snake o la forma redondeada de los bidones), también se aprecia que han cambiado los efectos de luz y el tamaño de los escenarios, que son mayores en GC. Por supuesto, en la nueva versión de GameCube también nos encontraremos con bastantes más elementos interactivos, y algunas expresiones faciales que tampoco aparecían en el juego original. ¡Quién te ha visto y quién te ve, Snake!



LOS PERSONAJES

Quién es quién en «MGS»

Para que os vayáis familiarizando con los protagonistas de la aventura (o para que los recordéis), aquí os describimos a los más importantes:



SNAKE es el único protagonista. Un espía solitario y algo socarrón, curtido en mil batallas y creado genéticamente.



LIQUID SNAKE es el "hermano genético" de Snake, que actúa como líder de los rebeldes de "Fox Hound".



NINJA No se sabe su identidad, pero es capaz de acabar con 12 terroristas sin inmutarse utilizando sólo una katana.



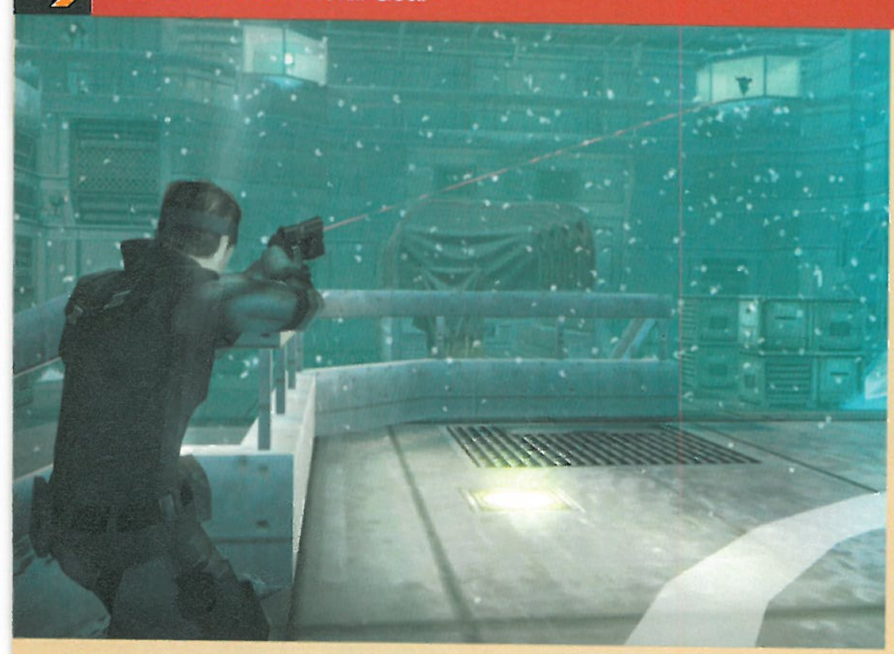
OCELOT es uno de los peores enemigos de Snake. Es experto en el manejo de los revólveres y en las técnicas de tortura.

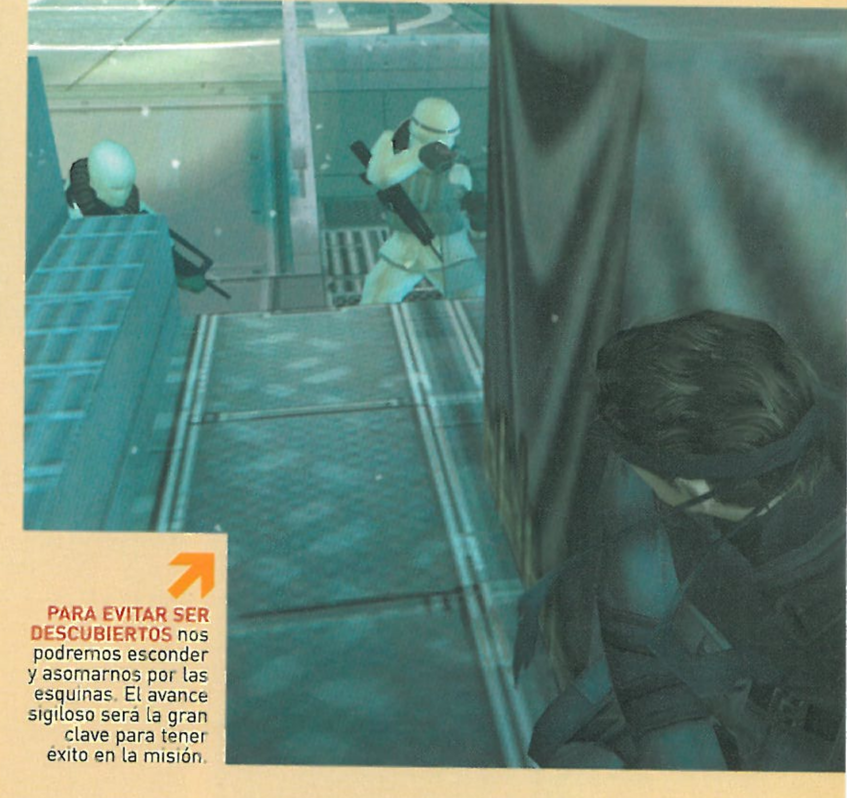


MERYL es una soldado que había llegado a Shadow Moses antes de la rebelión, y ha sido hecha prisionera.



MANTIS tiene poderes psíquicos que le permiten hacer levitar los objetos y leer la mente del enemigo.





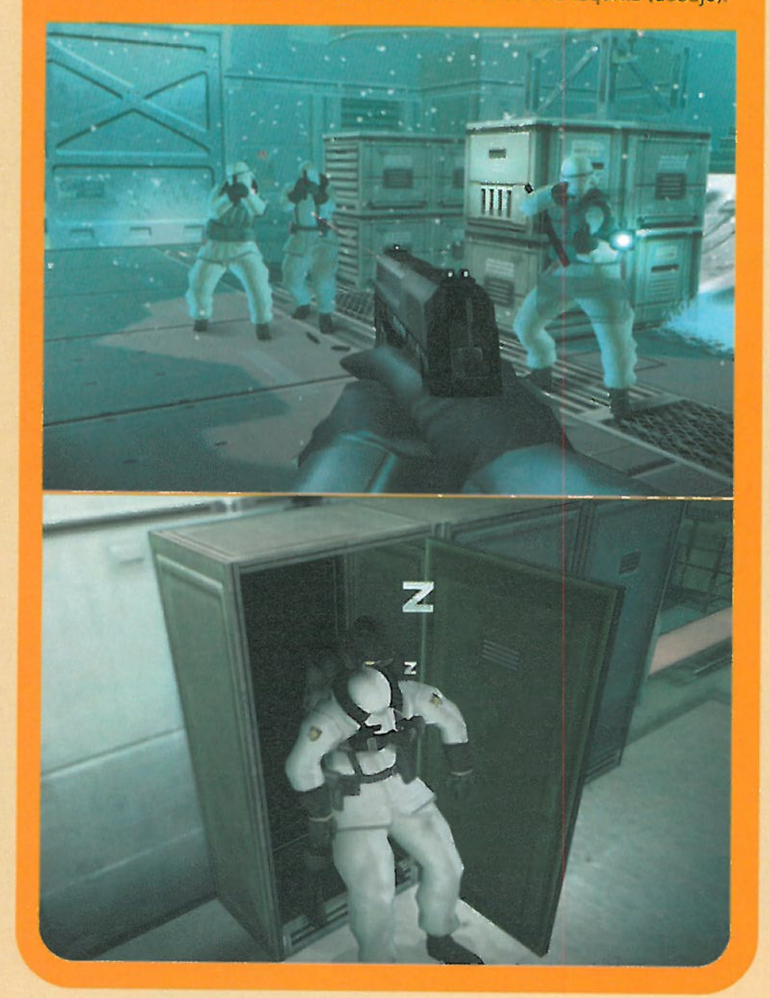
PARA EVITAR SER DESCUBIERTOS nos podremos esconder y asomarnos por las esquinas. El avance sigiloso será la gran clave para tener éxito en la misión.



LAS NUEVAS HABILIDADES

Preparado para el combate

Alguna de las habilidades más útiles que aparecen en «MGS 2 Sons of Liberty» (PS2) no estaban en el primer juego, pero sí que se incluirán en el "remake" para GameCube. Por ejemplo, como se ve en la pantalla superior, podremos apuntar utilizando la perspectiva subjetiva (aunque no se podrá avanzar en este modo). También será posible esconder los cuerpos de los centinelas inconscientes dentro de una taquilla (debajo).



go sale despedido contra ellas. **"Es el mismo juego de hace años, pero con un apartado técnico como el de PS2".** De todos modos los cambios no se limitan a las secuencias de vídeo: la física es mucho más realista, los movimientos resultan más fluidos y, sobre todo, el aspecto de Snake es impresionante.

→TAMBIÉN HABRÁ NUEVOS MOVIMIENTOS, porque **"si recordáis, en el anterior juego Snake sólo podía disparar en una perspectiva** (desde arriba y en tercera persona) **pero ahora también podremos recurrir a la vista en primera persona".** Kojima imita el gesto de apuntar y añade: **"otra de las cosas de «MGS 2» que saldrán en «The Twin Snakes» es la posibilidad de esconder los cadáveres en un armario".** ¡Y aún hay más! Nosotros probamos que vamos a poder descolgarnos por barandillas o disparar a objetos del escenario para burlar la vigilancia.

Además, ahora los elementos del clima afectarán a nuestra visión, es decir, que los copos de nieve se acumularán sobre la cámara y después se derretirán. Otra cosa que nos contó Kojima es que **"los enemigos también han mejorado algo".** Se ve que van armados con escudos transparentes **"y pueden comunicarse entre ellos y tender trampas porque su I.A. es muy alta".**

¿Nos espera alguna sorpresa en esta versión de GameCube? Veamos que dice Kojima: **"Mucha gente recuerda ciertos momentos, como el enfrentamiento con Psycho Mantis** (un enemigo capaz de leer la mente), **que podía adivinar los juegos que el jugador había guardado en la tarjeta de memoria, y todas esas cosas van a estar en «The Twin Snakes», pero habrá alguna sorpresa para quienes se pasaron el original".**

El sonido ha sido remasterizado en Dolby Prologic II, y Kojima nos dejó la guinda a este genial trabajo: **"acabo de prometer en este mismo E3 que incluiremos funciones de conectividad con GBA".** No podremos jugarlo hasta finales de 2003, pero ahí va una última afirmación: **"Tras un año y medio de trabajo, el juego está casi listo, y estamos muy satisfechos con el comportamiento de la consola".** ¡Qué larga se nos va a hacer la espera! HC





LOS TIROTEOS serán siempre nuestro último recurso, pero, por si acaso, Solid Snake irá armado con un arsenal impresionante.

EL ARGUMENTO DE «THE TWIN SNAKES» SERÁ EL MISMO QUE EN PSONE, AUNQUE EL APARTADO TÉCNICO ESTARÁ A AÑOS LUZ



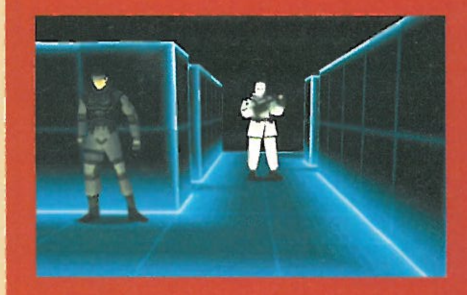
LOS ENEMIGOS van a tener una I.A. muy alta, e irán armados, con estos escudos antibala, que salían en «MGS2». Si nos colgamos podremos darles esquinazo...



Un juego que hizo historia

El «Metal Gear Solid» original para PSone tuvo un éxito enorme, que se refleja en datos como los siguientes:

- Salió a la venta en 1998, y ha vendido más de 6.000.000 de copias en el mundo.
- Un año después salió «VR Missions», una ampliación que tenía más fases de entrenamiento, trajes para Snake y la opción de fotografiar a Mei Ling y Naomi.



- Hobby Consolas lo puntuó con un 98. El titular decía: "No lo juegues, vívelo".
- La Edición Limitada de «MGS» incluía el juego, la banda sonora, una camiseta, un libro con bocetos de los personajes y dos chapas de identificación de Fox Hound.



- Todd MacFarlane sacó su propia línea de muñecos inspirados en este juego, y aún los podéis encontrar en las tiendas.



- Para intentar que vuestro nombre aparezca en las chapas de identificación de «MGS The Twin Snakes» podréis entrar en la web:



www.konamijpn.com/products/mgs_tts/english /index.html





TOP polifónicas

	ref.
Puedes contar conmigo/La Oreja...	puedes
Bonito/Jarabe de Palo	bonito
Tiburón	tiburon
Himno Centenario Atlético de Madrid	motivos
Matrix Reloaded	matrix
Somewhere I belong/Linkin Park	somewhere
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Jaleo/Ricky Martin	jaleo
American life/Madonna	americanlife
Bring me to life/Evanescence	bring

melodías POLIFÓNICAS

Para acceder a la descarga de melodías polifónicas es necesario estar configurado el acceso a WAP

Envía un mensaje al **5354** con el texto **POLIHBY** seguido de la referencia de la melodía.
Ejemplo: POLIHBY WHOM

	ref.
Agradecido/Rosendo	agradecido
Angie/Rolling Stones	angie
Ballantines/Violadores del Verso	ballantines
Benny Hill	benny
Blade Runner	blade
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
By the way/Red hot chili peppers	way
Camino de la cama/Siniestro Total	cama
Cant's stop/Red hot chili peppers	cant
Cannabis/Ska-P	cannabis
Chicago	overture
Come undone/Robbie Williams	come
Cowboys from hell/Pantera	cowboys
Desde los chiqueros/SFDK	chiqueros
Devuélveme la vida/Antonio Orozco	lavida
Dexter	dexter
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Don't stop/Rolling Stones	dont
El Padrino	padrino
En el 2000/Natalia Lafourcade	2000
Enter sandman/Metallica	enter
Es una lata el trabajar/Luis Aguilé	lata
Estrella de mar/Amaral	estrella
El exorcista	exorcista
Fear of the dark/Iron Maiden	fear
Fly away/Lenny Kravitz	fly
For whom the bell tolls/Metallica	whom
Hasiendo el amor/Dinio	hasiendo
Himno Real Madrid	madrid
Himno Centenario Real Madrid	centenario
Himno F.C. Barcelona	barcelona
Himno Real Sociedad	sociedad
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Valencia	valencia
Honky Tonk Women/Rolling Stones	honky
Hysteria/Def Leppard	hysteria
Friends	friends
In da club/50 cents	inda
Indiana Jones	indiana
El coche fantástico	kitt
La bola de cristal/Alaska	bola
La ciudad nunca duerme/Violadores ...	duerme
La cocinera/La Mala Rodríguez	cocinera
Fiesta del barrio/Dj Méndez	fies
La hoguera/Extremoduro	hoguera
La vida sigue igual/La Loca María	igual
Madrid zona bruta/CPV	zona
Malas noticias/Los Suaves	noticias
Masculino singular/Rosendo	masculino
Master of puppets/Metallica	puppets
Me estoy quitando/Extremoduro	quitando
Nothing else matters/Metallica	nothing
Oveja negra/Barricada	oveja
Peligrosa María/Los Suaves	peligrosa
Pulp Fiction	pulp
Shin Chan	shinchan
Los Simpsons	simpsons
Pan de higo/Rosendo	pan
Trapos sucios/Fito y los Fitipaldis	trapos
So payaso/Extremoduro	payaso
Somewhere in dreams/Dark Moor	some
Soy un electroduende/Alaska	electro
Start me up/Rolling Stones	start
Star Wars	starwars
Superman	superman
Sweet child 'o mine/Guns & Roses	child
Tanguillo de María/Ojos de Brujo	maria
Tengo un trato/La Mala Rodríguez	trato
The wall/Pink Floyd	wall
Veinte mariposas/Ana Torroja	veinte
We are the champions/Queen	champions
Yesterday/The Beatles	yesterday

TU NOMBRE ELFICO

Para descubrir tu nombre en caracteres élficos envía un mensaje al **5354** con el texto **ELFICOHBY** seguido de un espacio y tu nombre o apodo. **Ej: ELFICOHBY SERGIO**

INSULTOS

Recibe los mejores insultos enviando **INSULTOHBY** al **5354** y flipa.

NEONOMBRE



Para tener tu NEONOMBRE en tu móvil envía **NEOHBY** seguido de un espacio y tu nombre o apodo al **5354. Ejm.: NEOHBY LUIS**

CHISTES

NUEVO

Alégrate el día con los mejores chistes. Envía **CHISTEHBY** al **5354** y flipa.



La chica del probador viene todos los jueves a robar ropa interior ¿Te atreves a entrar?¿Y después?...Tú decides como acaba. Envía **HISTORIAHBY** al **5354**

TU NOMBRE STAR

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana..., los nombres se creaban con una fórmula secreta. Ahora nosotros la tenemos.

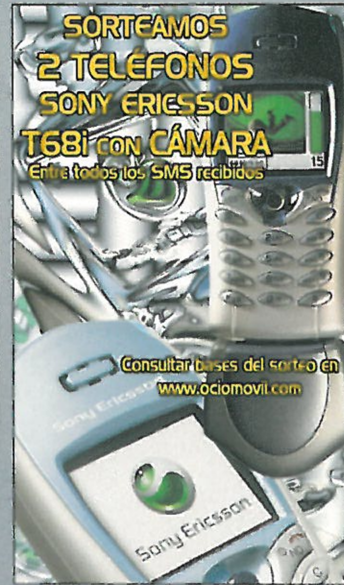
Para tener tu nombre galáctico envía **STARHBY** seguido de un espacio y tu nombre primer apellido segundo apellido.ciudad de nacimiento al **5354**.
Ejm.: **STARHBY PEDRO.MARTIN.GIL.MADRID**







Envía un mensaje al **5354** con el texto **SEXHBY** seguido de un espacio y tu **NICK** y te presentaremos la persona que estás buscando.
Ejm: SEXHBY MACHOMAN





MAS MELODIAS Y PRODUCTOS EN
www.ociomovil.com

KOEI

www.koeigames.com

PlayStation®2

FUERZA. CORAJE. DESEO.









Textos de pantalla en castellano

¡Acción Táctica sin igual!

Juega a través de más de 50 escenarios en más de 30 campos de batalla únicos
Nuevos y gigantes artefactos militares como catapultas, arietes y puentes de asalto
Nuevos y espectaculares duelos uno contra uno
Crea tus propios oficiales y guardaespaldas
Nuevos ataques especiales para cada personaje
Exclusivo nuevo sistema de mejora de armamento
¡Juego de Reino! Selecciona un nuevo general para cada nivel en Modo Musou
3 nuevo oficiales y un total de más de 40 personajes disponibles







PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

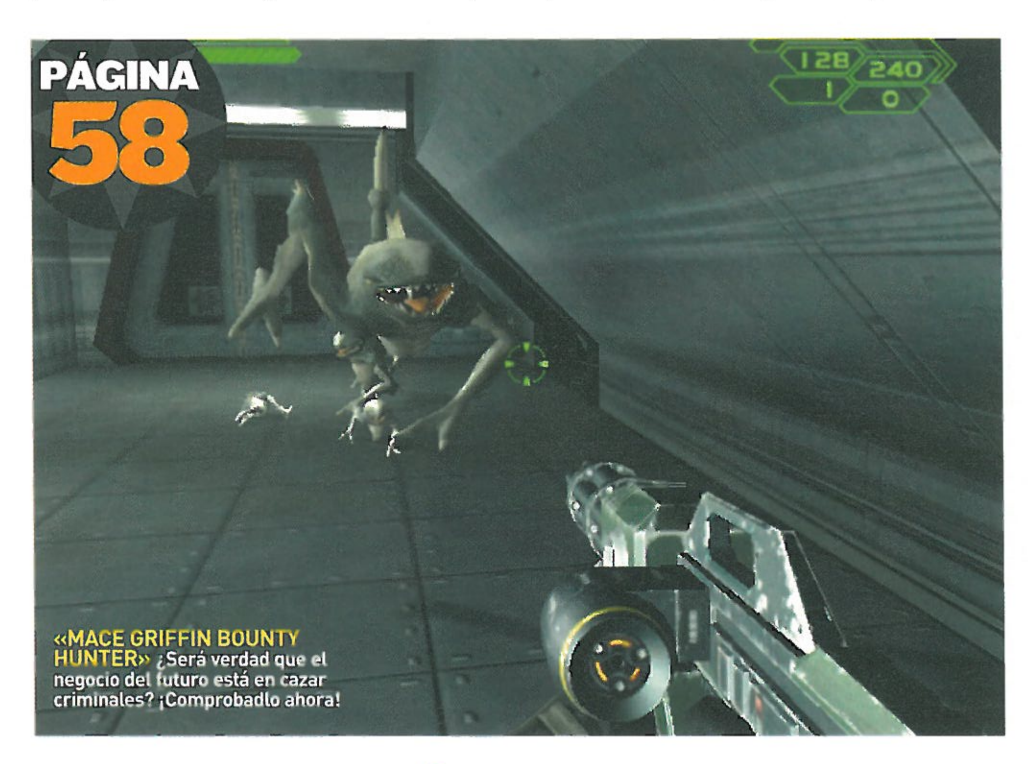


«CHAOS LEGION» Por fin hemos podido probar el juego que arrasa en las PS2 japonesas. Si vosotros también pensáis que acabar con un ejército de demonios a espadazos puede ser divertido, no os perdáis este preestreno.

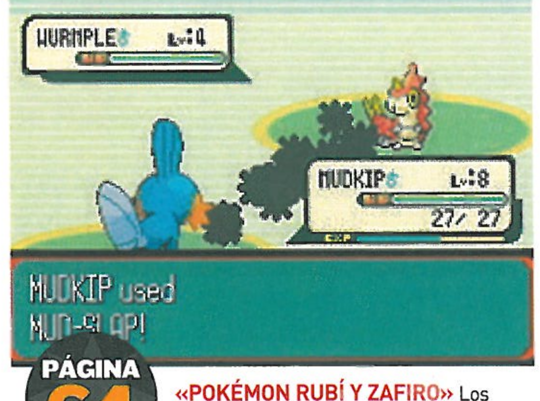
PÁGINA 60

FUTURAMA

Leela, Fry y los demás personajes de la serie de televisión han vuelto a meterse en un lío, así que será mejor que les echemos una mano en esta simpática aventura que nos llega a PS2 y Xbox.



«MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER» ¿Será verdad que el negocio del futuro está en cazar criminales? ¡Comprobadlo ahora!

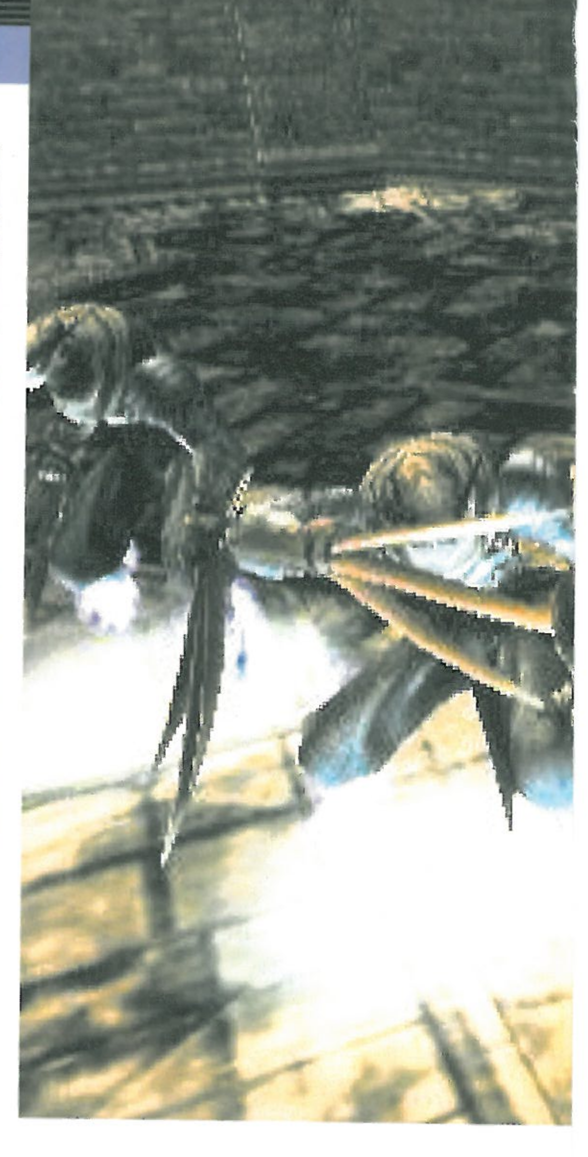


«POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO» Los monstruos más famosos de GBA se han escapado por la revista. ¡Cazadlos a todos!

EN ESTE NÚMERO...

Con todos los juegos que están a punto de invadir nuestras consolas, seguro que vamos a pasar unas vacaciones de lo más animadas. ¡Son todos flipantes!





DECENAS DE BICHEJOS tan grandes como éste nos estarán esperando en este juego de acción. Y ya os avisamos que a Sieg, el joven protagonista, le costará más de un mandoble con la espada conseguir mandarles a casa.

LAS CLAVES



1 CIENTOS DE ENEMIGOS nos estarán esperando dentro de cada nivel para acabar con nosotros.



2 LAS UNIDADES LEGION combatirán a nuestro lado y nos protegerán de los rivales.



3 LOS GRÁFICOS van a tener un toque gótico bastante acentuado. Estarán bien ambientados.



- Septiembre
- Capcom
- Acción

CHAOS LEGION

Eso de darse de bofetadas en combates de uno contra uno ya no se lleva. Ahora la moda es darle caña a cientos de rivales a la vez, al estilo Rambo. Es algo más duro, ¡pero mucho más emocionante!

CENTENARES DE BICHOS NOS ESTÁN ESPERANDO en esta nueva aventura de acción con tintes de RPG, pero no saben que acabamos de llevar nuestra espada al afilador. Y es que aquí asumiremos el papel de Sieg Wahrheit, un experto espadachín que tendrá que pararle los pies a Víctor Delacroix, el malo de turno, y a los cientos de criaturas infernales que obedecerán sus órdenes. El desarrollo del juego será bastante simple, pues habrá que ir limpiando cada escenario (normalmente salas cerradas) de enemigos si pretendemos ganar el acceso al siguiente nivel.

PARA DESHACERNOS DE TANTO ADVERSARIO contaremos con la ayuda de las llamadas unidades Legion, unas criaturas místicas controladas por la consola, que combatirán a nuestro lado y a las que podremos dar ciertas órdenes sencillas, como mandarlas atacar a un enemigo concreto, o quedarse más cerca de nosotros para evitar que los monstruos nos hagan papilla.

Para evitar que el juego caiga en la monotonía, a medida que avancemos iremos consiguiendo nuevas Legion y objetos de todo tipo, lo que le dará cierto toque "rolero" a la acción. El uso de estos ítems será fundamental en el transcurso de la aventura,



¡OJO AL DATO!

Un origen literario...
EL JUEGO VA A ESTAR BASADO EN UNA NOVELA
El argumento de «Chaos Legion» va a estar basado en la historia que narra una novela fantástica japonesa del mismo nombre.

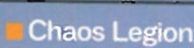
Los creadores de «Resident»
ES UN JUEGO DE CAPCOM, GARANTÍA DE CALIDAD
La compañía japonesa Capcom es una de las más prolíficas y prestigiosas del mundo de los videojuegos. Suyas son las sagas de «Resident Evil», «Devil May Cry» (con quién «Chaos Legion» guarda cierto parecido), «Dino Crisis» o «Onimusha», todas ellas en plena vigencia. También son los creadores de mitos como «Street Fighter» o «Megaman». Toda una garantía de calidad.

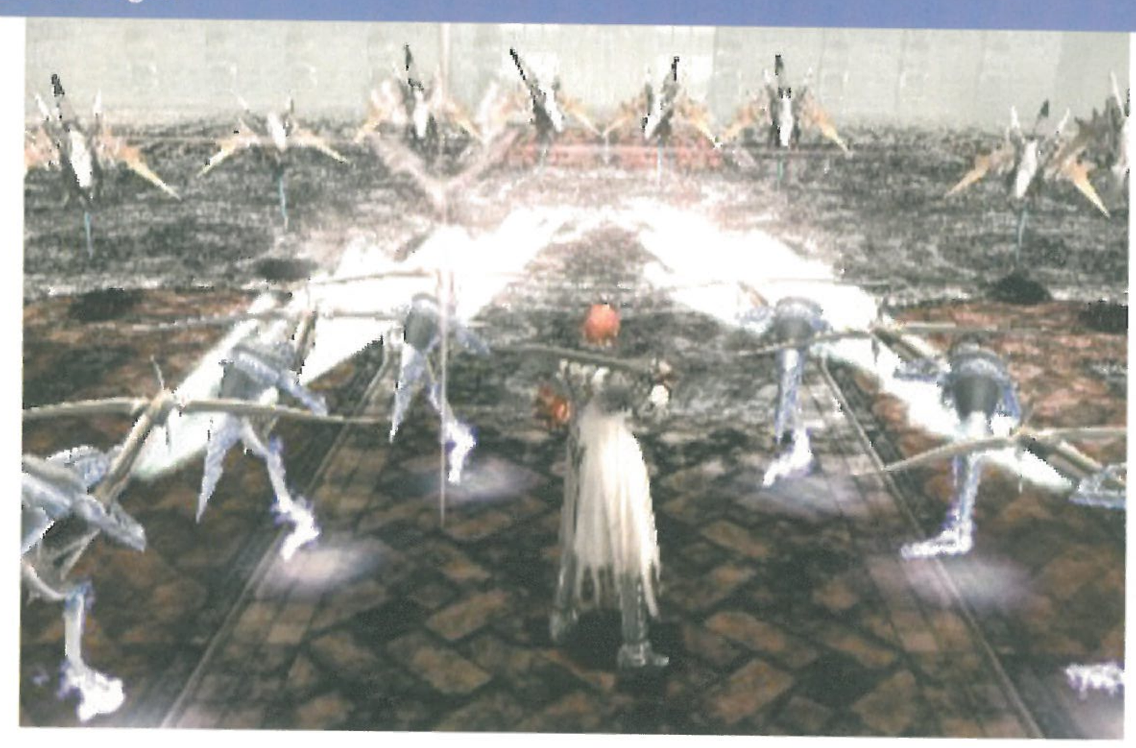
EN ESTA AVENTURA NOS TOCARÁ COMBATIR CONTRA CENTENARES DE CRIATURAS INFERNALES

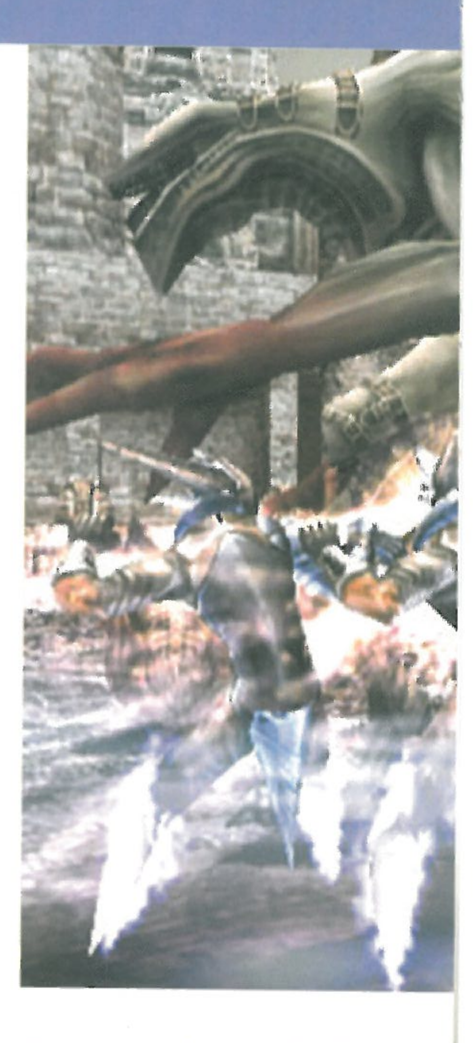
SIEG

ESTE ESPADACHÍN va a tener que deshacerse de un numerosísimo ejército de horribles monstruos, liderado por el siniestro Víctor Delacroix. Va a ser una dura batalla.

LAS UNIDADES LEGION, unas criaturas de fantasía controladas por la consola, pelearán a nuestro lado. Durante la aventura podremos ir consiguiendo nuevas Legion. ¡Y también podremos darlas órdenes!

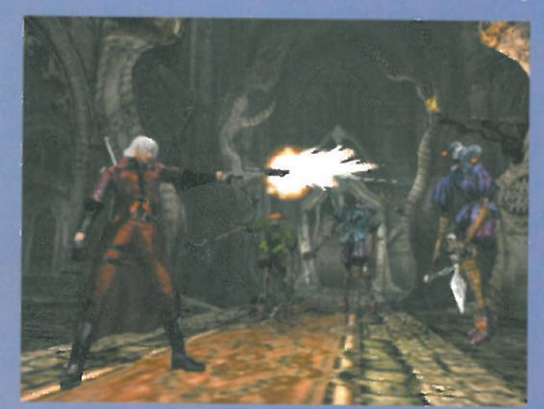




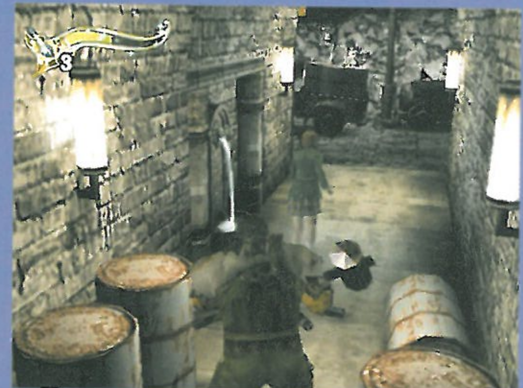


AVENTURAS "GÓTICAS" EN PS2

La consola de Sony cuenta en su amplio catálogo con una serie de títulos cuya ambientación está muy influenciada por el cine de terror clásico. Hay un buen número de estos juegos, pero si tuviéramos que quedarnos con cuatro, éstos serían nuestros elegidos. ¿A qué estáis esperando para probarlos?



DEVIL MAY CRY En este juego se mezclan de manera majestuosa la acción más explosiva con toques de aventura. Además cuenta con unos gráficos de bandera.



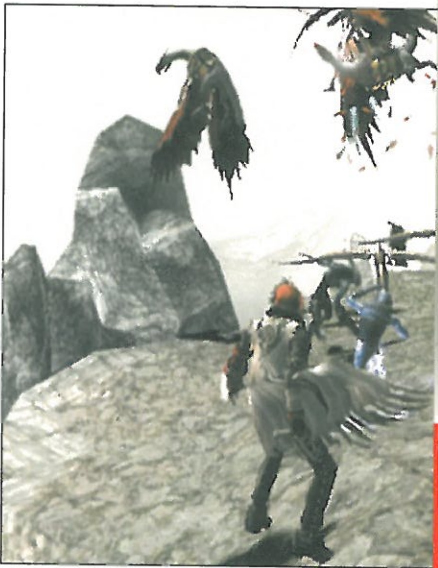
CLOCK TOWER 3 Una joven quinceañera debe acabar con una horda de asesinos en serie que no dejan de perseguirla. Tenéis la review en este mismo número.



SOUL REAVER 2 Esta aventura de vampiros, que nos pone en el papel del desterrado "chupasangre" Raziel, nos sigue pareciendo un juego más que recomendable.



DEVIL MAY CRY 2 Aunque no fue tan revolucionario como la primera entrega, la batalla de Dante (y Lucía) contra las fuerzas del mal volvió a encandilarnos.



pues sin la ayuda de pócimas curativas, nuevas armas más potentes, etc., nos será muy difícil salir vivos de un juego que no va a ser precisamente fácil. Luego no digáis que no os avisamos...

LAS HABILIDADES DE NUESTRO PERSONAJE serán uno de los puntos destacados de «Chaos Legion». Sieg podrá ejecutar un buen número de movimientos y

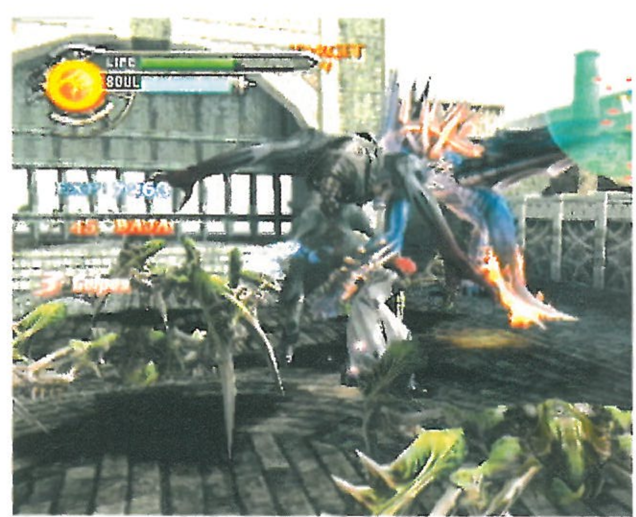


■ LA ESTÉTICA GÓTICA DE SUS ESCENARIOS Y EL DISEÑO DE LOS ENEMIGOS MARCARÁN EL DESARROLLO ■



PODREMOS REALIZAR COMBOS brutales de múltiples impactos. Según avancemos en el juego se irán haciendo más potentes.





ADEMÁS DE NO PARAR DE PELEAR, en la aventura tendremos que buscar y emplear diferentes objetos, como en los clásicos RPG.



LOS EFECTOS DE LUCES y demás efectos gráficos van a estar bien presentes durante las batallas. Seguro que os alegran la vista.

golpes, bien con la espada o con otro tipo de arma, que se traducirán en poderosos combos capaces de dejar fuera de combate a la mayoría de los enemigos.

Además, al final de determinados niveles nos estarán esperando unos jefes de infarto, que opondrán gran resistencia a nuestros ataques. Por suerte, y para facilitarnos algo las cosas, el control de Sieg no supondrá ningún problema. De hecho, en la mayoría de las ocasiones nos bastará con pulsar dos botones (repetidamente, eso sí) para plantar cara a tanto bichejo.

→ EL NÚMERO DE COMBATES QUE AFRONTEMOS será fundamental para ir adquiriendo experiencia, al igual que la cantidad de rivales a los que demos su merecido. Sí, porque de esta forma nos volveremos más fuertes, realizaremos combos más potentes y encima las unidades Legion se harán más resistentes.

Por su parte, el look del juego recordará bastante al que ya disfrutamos en el genial «Devil May Cry», y mostrará escenarios en 3D de ambiente gótico bastante sólidos, aunque cubiertos de niebla. Este ardid técnico permitirá al motor del juego poner hasta 25 personajes a la vez en pantalla sin que la acción se ralentice, una auténtica barbaridad. Si os mola repartir estopa en vuestra PS2, seguro que con este juego os sentiréis en el paraíso. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La idea de acabar con hordas de bichos resulta interesante. Confiemos que su desarrollo no se haga demasiado repetitivo.



LA ACCIÓN Y LOS COCHES serán protagonistas en el juego. Habrá que usar varios vehículos y hasta seis tipos de armas para terminar con la delincuencia en Bay City.



LAS CLAVES

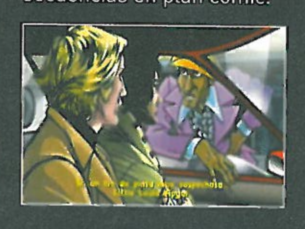
1 **LAS PERSECUCIONES,** el ingrediente común de la gran mayoría de las fases del juego, en las que además deberemos tener cuidado con el tráfico real.



2 **LOS DISPAROS,** que podréis hacer vosotros mismos mientras vais conduciendo, y en PS2 con la ayuda de un amigo que utilice un segundo mando.



3 **EL ESTILO "AÑOS 70",** que os transportará a la serie de TV con las secuencias en plan cómic.



- Julio
- Empire
- Acción

STARSKY & HUTCH

Si os van los pantalones de campana, los peinados "retro" y las series de los 70, estos dos policías os traerán buenos recuerdos.

LOS JUGONES QUE RONDÉIS LA TREINTENA seguro que os acordáis de "Starsky & Hutch", una serie de los años 70 en la que una pareja de policías horteras hacía las delicias del público con las persecuciones y escenas de acción a bordo de su mítico Ford Gran Torino rojo.

Pues bien, este título recuperará el espíritu de aquellos tiempos para convertirlo en un innovador juego de acción sobre ruedas, en el que nos encontraremos 18 niveles planteados como episodios de la serie, con diferentes objetivos, misiones ¡y hasta un nivel de audiencia que subirá según la espectacularidad! En ellos combinaremos el uso de la pistola con nuestra habilidad para conducir por las calles de una gran ciudad llena de tráfico real.

LA MECÁNICA DE JUEGO SERÁ MUY INTERESANTE, ya que mientras perseguimos, por ejemplo, a un "caco" que se da a la fuga, tendremos que ir disparando para detenerle, y también para coger los ítems que vayan apareciendo en pantalla (como turbos, armas, aumentos de potencia, etc.). Si jugamos con el mando "normal", la puntería será casi automática, pero en la versión de PS2 también podremos jugar a dobles cooperando con un amigo: mientras uno conduce, el otro tendrá que ir disparando utilizando una pistola de luz. ¡No podía ser de otra forma, tratándose de una de las parejas más famosas de la televisión! GC

PRIMERA IMPRESIÓN

Sin que llegue a impresionar en los aspectos técnicos, eso de mezclar la conducción con los disparos al mismo tiempo puede resultar emocionante.







EL CONTROL de los coches permitirá realizar acciones de lo más espectacular, pero habrá que conducir muy bien para que los malos no acaben escapándose.

LAS PERSECUCIONES MÁS INTENSAS ESTARÁN ADEREZADAS POR LA POSIBILIDAD DE DISPARAR MIENTRAS CONDUCIMOS



¡OJO AL DATO!

Se emitía en 1975... EL JUEGO ESTÁ BASADO EN UNA SERIE DE TV

Paul Michael Glaser (Hutch) y David Soul (Starsky) (foto de debajo) se hicieron famosos hace ya más de 20 años con esta serie de policías "chuletas-guaperas", que resolvían los casos siempre con la inestimable ayuda de su Ford rojo, pintado con una banda blanca en los laterales.



Ambientación inmejorable... UN ACTOR DE LA SERIE TRABAJA EN EL DOBLAJE

Los que siguierais la serie en TV quizá os acordéis de Huggy Bear, el colega de Starsky y Hutch. Este actor se llama en realidad Antonio Fargas, y se ha prestado para poner su voz en el juego... aunque habla inglés, claro.







EL NIVEL DE AUDIENCIA subirá o bajará según hagáis derrapes, saltos, etc. Si llega a cero, se acaba la fase.



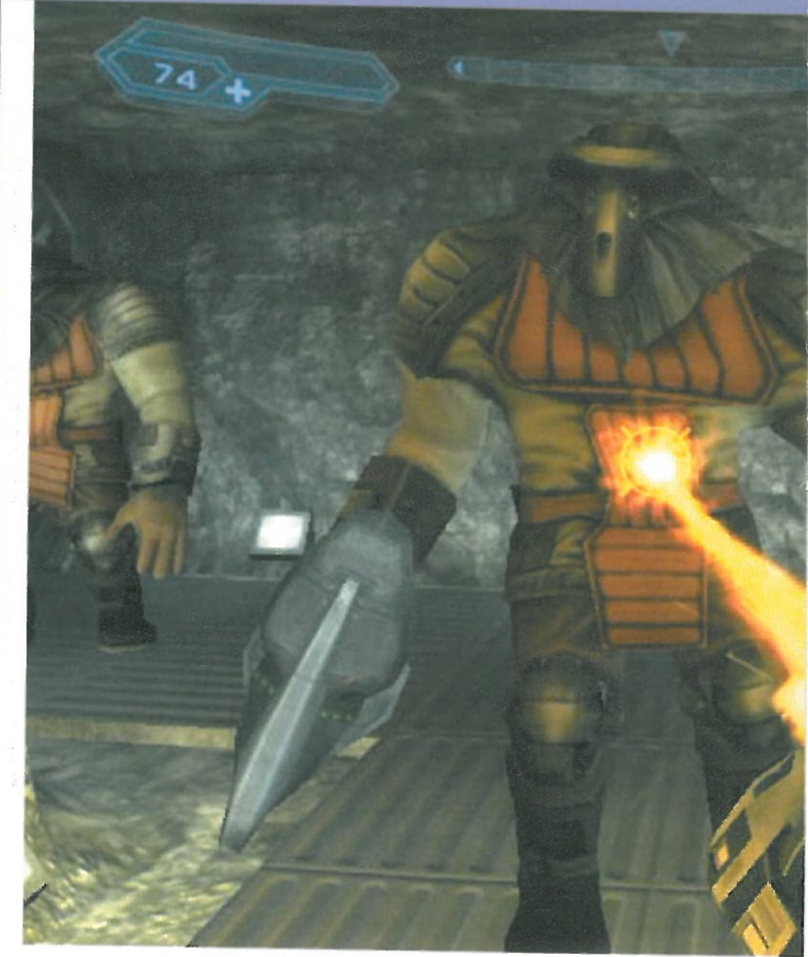
HABRÁ MUCHOS EXTRAS, como coches, armas, vídeos y otras fases ocultas, para aumentar la vida del juego.



BAY CITY será la ciudad donde se desarrolle la acción. Tendremos más de 300 Km de calles sin restricciones.



PARA CAZAR RECOMPENSAS tendremos que demostrar nuestra habilidad, tanto a la hora de apretar el gatillo, como cuando se trate de pilotar distintas naves espaciales.



LAS CLAVES

1 **LOS TIROTEOS** van a ser constantes. Por suerte, contaremos con un impresionante arsenal para deshacernos de unos adversarios bastante listos.





2 **LAS NAVES** serán una parte importante del desarrollo. Mientras estemos a bordo, podremos pilotar como en cualquier simulador espacial clásico.



3 **LA AMBIENTACIÓN** futurista estará muy lograda, sobre todo en las estaciones espaciales.



- Julio
- Black Label
- Shoot'em up

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

El negocio del futuro no estará en la venta de aceitunas online, sino en armarse hasta los dientes y cazar fugitivos por el espacio.

LOS RANGERS SERÁN LA POLICÍA DEL FUTURO, un grupo de hombres expertos en armamento y entrenados para dominar todas las situaciones, en el planeta que sea y contra los bichos alienígenas que sea. ¿Qué pasaría si uno de estos superpolis fuera traicionado y tuviera que tirarse 10 años en la cárcel? Pues pronto lo sabremos, porque éste será el punto de partida de «Mace Griffin», un "shooter" en primera persona en el que tendremos que limpiar nuestra reputación mientras nos sacamos algún dinerillo capturando delincuentes. Como podéis imaginar, Mace, el protagonista, irá cargado con un arsenal más que impresionante, aunque ser hábiles con el punto de mira no nos bastará para pasarnos el juego...

TAMBIÉN TENDREMOS QUE PILOTAR VARIAS NAVES, desde cazas humanos a transportes alienígenas. Entonces el desarrollo se convertirá en un simulador espacial al estilo «Colony Wars», en el que el objetivo principal será abatir a las naves enemigas.

Para darle más variedad al juego, entre misión y misión visitaremos unas estaciones espaciales donde nos asignarán los trabajos, y será allí donde podremos disfrutar de la mejor ambientación, ya que interactuaremos con un montón de secundarios.

Para ponerle la guinda al planteamiento, habrá unos gráficos de lujo, especialmente por la construcción de los enormes escenarios. De momento, conformaos con estas pantallas, ¡y preparaos para viajar al futuro! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La variedad en el desarrollo y el apartado gráfico nos han sorprendido, aunque todavía hay que comprobar su duración y los modos de juego extra.



LOS ENEMIGOS no sólo serán listos, además, tendrán una pinta impresionante. Por suerte, podremos "freirlos" a tiros gracias a nuestro sofisticado arsenal.

■ ESTE NUEVO "SHOOTER SUBJETIVO" SE APOYARÁ SOBRE UN GRAN APARTADO TÉCNICO Y LA ENORME VARIEDAD DE SUS FASES ■



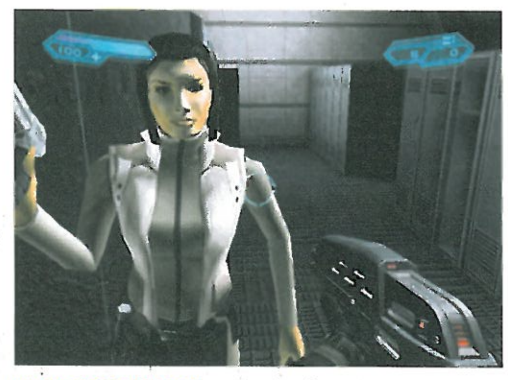
¡OJO AL DATO!

No los confundáis... NO TIENE NADA QUE VER CON «STAR WARS BOUNTY HUNTER»
Aquel era un juego de acción en tercera persona protagonizado por Jango Fett, el cazarrecompensas de "El Ataque de los Clones", que apareció a principios de año en PlayStation 2 y GameCube. Aunque los dos se llaman «Bounty Hunter», e incluso tienen algunas similitudes en el desarrollo, como un protagonista que se dedica a la "caza" de delincuentes por todo el espacio, no existe nada más en común entre los dos títulos.

En la versión original... ESTARÁ DOBLADO POR EL POLIFACÉTICO HENRY ROLLINS
Este "angelito" es el líder de la Rollins Band, un grupo de rock duro, y también ha hecho sus pinitos como actor en pelis famosas como "Jackass" o "Johnny Mnemonic". En el juego original le va a poner la voz a Mace Griffin.







NUESTROS ALIADOS nos ayudarán en los combates más fieros, aunque no podremos darles órdenes.



EN EL ESPACIO, además de combatir, también vamos a tener que preocuparnos de aterrizar correctamente.



EL RIFLE DE FRANCOTIRADOR, arma imprescindible, tendrá un zoom verdaderamente impresionante.



LA SERIE DE TELEVISIÓN va a estar perfectamente recreada en este juego. Veremos a los mismos personajes, los gráficos serán muy parecidos, y el humor no faltará nunca.





LAS CLAVES

1 SU GRAN SENTIDO DEL HUMOR. El desarrollo va a estar cargadito de chistes como los de la serie. ¡Incluso bromearán sobre los videojuegos!

2 LA VARIEDAD de situaciones distintas y los 4 personajes que podremos controlar. Cada uno poseerá ataques y "discursillos" distintos.

3 LOS GRÁFICOS, que van a recibir una capa de "cel-shading" para parecerse a los dibujos.

Julio
SCI
Acción

FUTURAMA

El mundo está en peligro, y sus "salvadores" son unos gamberros que se divierten eructando el abecedario. ¡Estamos perdidos!

LA ÚLTIMA SERIE DE DIBUJOS DE MATT GROENING (ya sabéis, el genio que creó "Los Simpsons"), va servir como excusa para crear un juego de acción y plataformas protagonizado por Fry, Leela, Bender y el doctor Zoidberg, los futuristas "héroes" que vemos en los capítulos de televisión. A nuestros amigos les ha surgido un problemilla: la malvada Mamá ha comprado su empresa, y como ahora ya controla más del 50% de los negocios terrestres, tiene libertad para hacer lo que quiera en el planeta. ¿Queréis saber sus planes? ¡Esclavizarnos a todos!

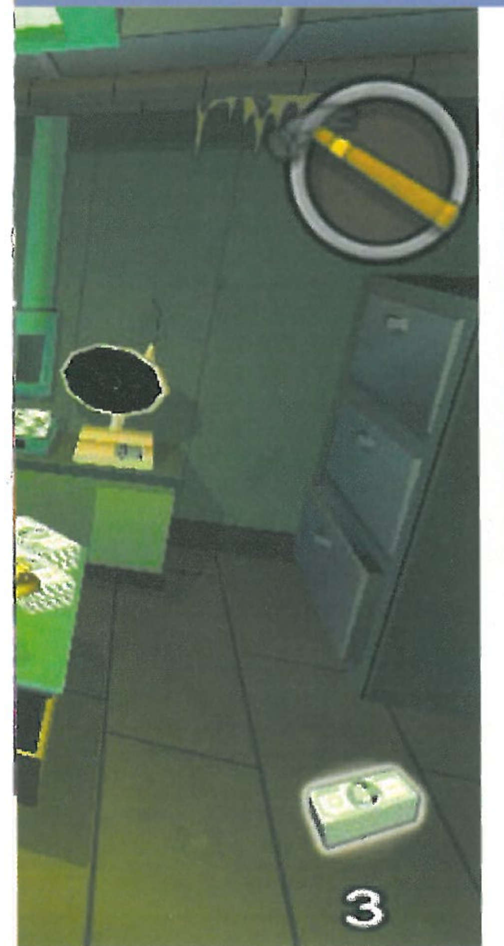
Como ya os estaréis figurando, nuestro deber en el juego será arreglar todo este follón antes de que se desencadene el desastre, buscando la solución en otros planetas si es necesario (que lo será, podéis apostar por ello).

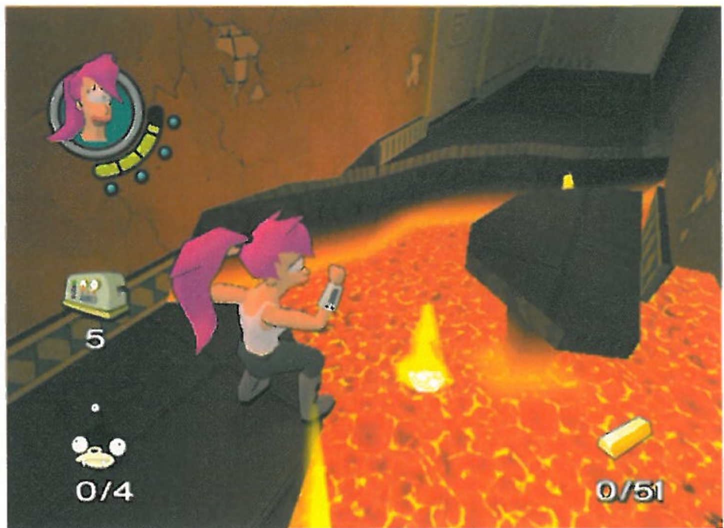
LA MANERA DE LOGRAR NUESTRO OBJETIVO será salir victoriosos a lo largo de quince fases. En cada una de ellas controlaremos a uno de los protagonistas, y tendremos que saltar, disparar a los malos, esquivar las trampas... y aguantar los jocosos comentarios de Bender, claro.

Además, en «Futurama» aparecerán muchos personajes secundarios, algunos de ellos totalmente nuevos, y otros "viejos amigos" del grupo. Y por cierto, las voces del juego las pondrán los mismos dobladores al castellano de la tele, así que estad preparados para partiros de risa.

Los diseñadores y guionistas de la serie también han colaborado en la creación del juego, para lograr que la ambientación sea total. La idea es que su aspecto gráfico sea muy parecido al de la tele, así que para imitar dibujos animados, nada mejor que utilizar la técnica "cel shading"¿verdad? Si os mola «Futurama», ya sólo os queda un mes para poder jugar a esta aventura de dentro de "un puñao" de años. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
En las primeras partidas hemos encontrado variedad y "gags" divertidos, pero aún deben pulir el movimiento de la cámara.





LOS MOVIMIENTOS cambiarán según el personaje que usemos. No podremos elegir a quién manejar, sino que el juego nos lo asignará según la fase que sea.

TENDREMOS QUE SALVAR EL MUNDO MIENTRAS SALTAMOS Y DISPARAMOS CON LOS PROTAGONISTAS DE ESTA ALOCADA SERIE



¡OJO AL DATO!

Series con solera...

LOS DIBUJOS DE MATT GROENING YA HAN DADO PIE A VARIOS JUEGOS



¡De hecho, en la primera portada de Hobby Consolas salía el mismísimo Bart Simpson! Esta serie ha ido teniendo juegos en casi todas las consolas de 8, 16 y 32 bits. Su última aparición ha sido en «Road Rage», un arcade de velocidad alocada que salió para PlayStation 2, GameCube y Xbox.

La ponen en Antena 3...

PODÉIS VER "FUTURAMA" CADA FIN DE SEMANA

Si queréis haceros una idea de lo que os espera en este juego, lo mejor es que no os perdáis los capítulos de la serie de la tele. Los ponen los sábados y los domingos, de 13:00 a 13:30, en Antena 3. ¡Ya veréis como os quedáis enganchados a ella!



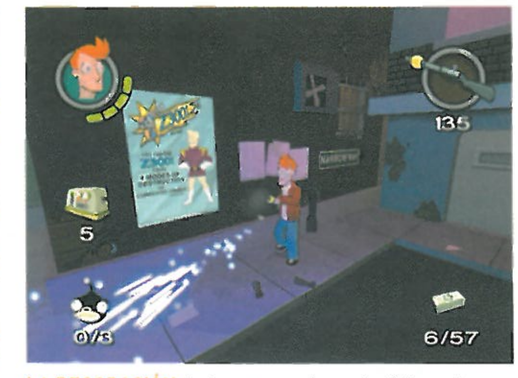




EL ROBOT BENDER será el más cómico del grupo. Con él recorreremos los cañones, las minas y el basurero.



ALGUNAS FASES tendrán un desarrollo especial, como ésta, en la que habrá una "carrera de obstáculos".



LA DECORACIÓN de los escenarios estará llena de bromas, cosecha de los propios guionistas de la serie.

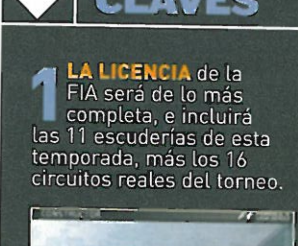


LA TEMPORADA DE F-1 está al rojo vivo en la realidad, y pronto va a estarlo también en vuestra consola, porque este juego contará con la completísima licencia de la FIA.



LAS CLAVES

1 **LA LICENCIA** de la FIA será de lo más completa, e incluirá las 11 escuderías de esta temporada, más los 16 circuitos reales del torneo.



2 **EL CONTROL** será bastante asequible desde la primera carrera, pero aun así, el juego no perderá su condición de simulador.



3 **EL REALISMO** de las carreras será uno de sus puntos fuertes, con accidentes como éste.





- Julio
- Sony
- Velocidad

FORMULA ONE 2003

¿Os gustaría que Fernando Alonso se llevara el Mundial de F-1? Pues pronto podréis conducir su bólido para echarle una manita.

EL CAMPEONATO MUNDIAL DE FÓRMULA UNO está más de moda que nunca en España tras los éxitos de Fernando Alonso, y por eso no nos extrañar que más de uno esté contando los días que faltan para que esta nueva entrega de la saga «Formula One» (no confundir con la serie «F1», de EA Sports) llegue a PS2.

Y es que, para satisfacción de todos los jugones españoles, este va a ser el primer título que cuente con nuestro admirado piloto a los mandos de su Renault. Por supuesto, la completa licencia de la FIA hará posible que, además de al asturiano, podamos controlar a Schumacher, Montoya y el resto de estrellas de esta vertiginosa competición.

LOS MODOS DE JUEGO SERÁN MUY VARIADOS, y estarán divididos básicamente en dos estilos: arcade y completo. En el primero podremos correr desde contrarreloj hasta campeonatos, pero con la condición de puntuar en cada carrera si queremos seguir adelante, mientras que el segundo será más tradicional, y nos dejará seguir el torneo aunque no sepamos conducir ni el carrito de la compra.

A todo esto habrá que añadir un apartado gráfico muy prometedor, en el que destacará la recreación de los 16 circuitos de la temporada, y un control bastante asequible, pese a tratarse de un simulador. Así que calentad motores, porque este verano vamos a quemar el asfalto. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
El juego va a resultar bastante vistoso y todos los bólidos se controlarán muy bien desde la primera partida, pero pueden faltarle opciones multijugador.





LA VISTA DESDE LA CABINA os hará sentir aún más la velocidad que pueden llegar a alcanzar estos bólidos, pero eso sí, sin moveros de vuestra habitación.

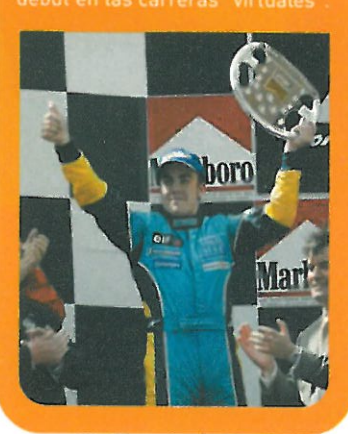
LA LICENCIA OFICIAL, Y UNAS CARRERAS DE LO MÁS REALISTA, SERÁN LOS ALICIENTES PARA CORRER LA TEMPORADA DE F-1

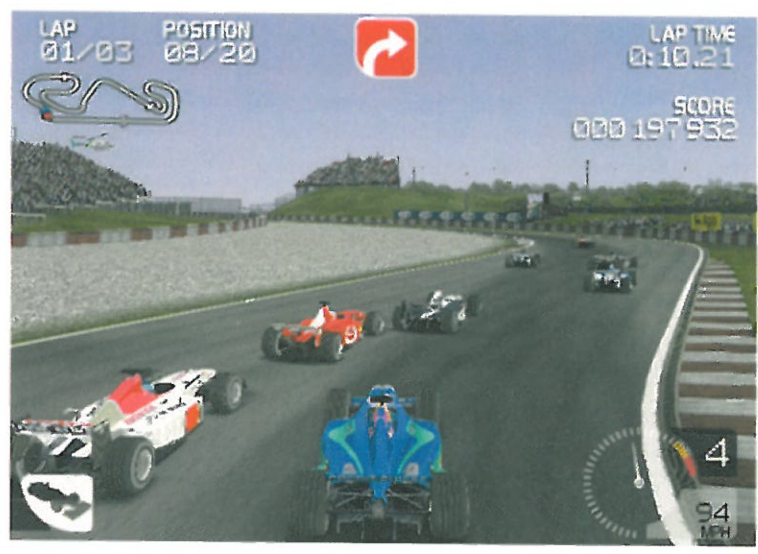


¡OJO AL DATO!

Lleva ya ocho entregas... LA SAGA «FORMULA ONE» NACIÓ EN PSONE EN 1995
Los padres de «Formula One» son los programadores de Psygnosis, que fueron "fichados" por Sony en 1999, después de haber lanzado ya tres entregas.

El asturiano, imparable... ES EL PRIMER JUEGO CON FERNANDO ALONSO
Si algo le faltaba a Fernando Alonso para triunfar a todos los niveles, era salir por primera vez en un videojuego. En este hará su debut en las carreras "virtuales".









FERNANDO ALONSO aparecerá al frente del equipo Renault, y podréis elegirlo para correr el campeonato.



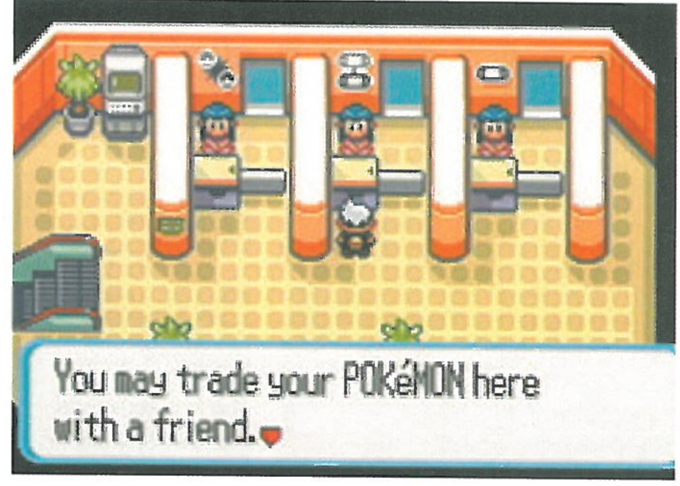
LOS ACCIDENTES serán tan espectaculares como éste y os podrán dejar haciendo trompos durante un rato.



LA LLUVIA será uno de los obstáculos que tendréis que vencer si queréis culminar una buena temporada.



LAS DOS NUEVAS ENTREGAS DE LA SAGA POKÉMON van a ser prácticamente iguales. La diferencia la marcarán los casi 40 Pokémon que serán exclusivos de cada versión.



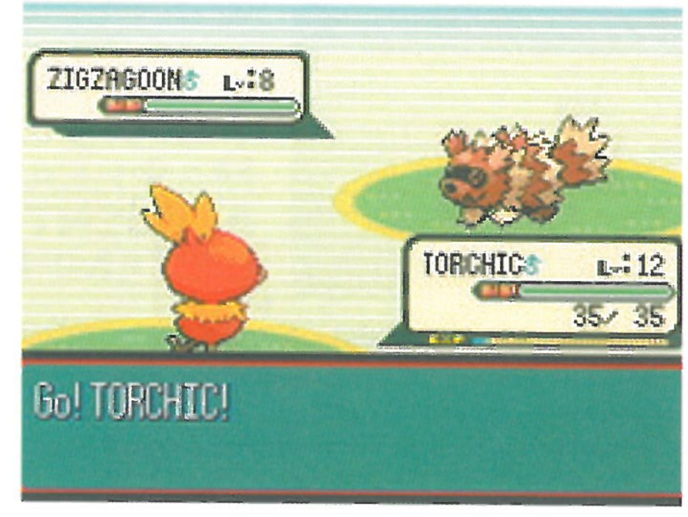
LAS NOVEDADES no sólo van a estar en el sistema de juego, sino también en los gráficos, que estarán a la altura de la potencia de GBA.



GANAREMOS HABILIDADES a medida que derrotemos a los jefes de cada gimnasio.



LOS ENTRENADORES RIVALES camparán a sus anchas por el mundo de Hoenn.



LAS CLAVES

1 **LOS 200 POKÉMON DISPONIBLES,** de los cuáles 135 van a ser completamente nuevos.

2 **LAS BATALLAS A DOBLES,** que serán novedad en la saga y servirán para subir de nivel a dos Pokémon a la vez.



Julio ■ Nintendo ■ Aventura

POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO

¡Quién nos iba a decir hace 6 años que un cartucho cabrían 200 monstruos! Claro, que a estas alturas, ya estamos acostumbrados.

EL FENÓMENO POKÉMON VA A REAPARECER el mes que viene gracias al debut de estos monstruos en GBA con las ediciones «Rubí» y «Zafiro». El planteamiento de estos dos cartuchos no va a variar mucho, y nos propondrá convertirnos en el mejor entrenador Pokémon. Una tarea nada fácil, que nos hará recorrer el enorme mundo de Hoenn (que es dónde se desarrollarán los juegos) mientras capturamos cientos de Pokémon y los enfrentamos, en combates por turnos, a los "monstruitos" de otros entrenadores.

LAS NOVEDADES DE ESTAS DOS ENTREGAS se contarán por decenas. O mejor dicho, por centenas, ya que nos vamos a ver las caras con más de 100 nuevos Pokémon. Y habrá más: combates a dobles, concursos de fuerza e inteligencia para Pokémon, el nuevo Profesor Abedul, nuevos objetos... todo esto y mucho más os espera en «Rubí» y «Zafiro». ¿Vais a haceros con todos?

PRIMERA IMPRESIÓN

Estas dos entregas añadirán al sistema de juego de siempre jugosas novedades, como los combates entre 4 Pokémon.

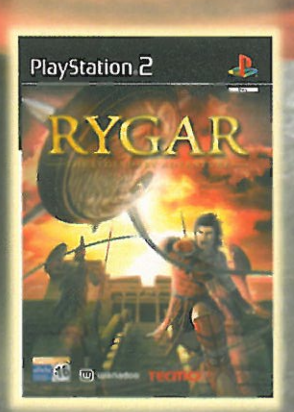
UN HÉROE DE ACCIÓN...
...PARA UN JUEGO DE
LEYENDA

NOTA 9/10 Meristation Mayo
Rygar: The Legendary Adventure, se perfila como una de las mejores opciones del catálogo de la consola en la acción/aventura en 3D.

NOTA 85 Play Obsesion Mayo
Rygar es un juego que no puede faltar en tu videoteca.

NOTA 8/10 Play2mania Mayo
Merece la pena revivir una de las mejores aventuras de acción que han llegado a PS2 en los últimos tiempos, capaz de seducir por su épica ambientación y por la adecuada mezcla de exploración y combate en su desarrollo.

...Un juego espectacular que ha puesto de acuerdo a la crítica



Mayo - 2003

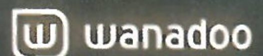
RYGAR
THE LEGENDARY ADVENTURE

DPI Comunicación



TECMO PlayStation 2 www.rygargame.com





EL NUEVO SPLINTER CELL:

Vuelve Sam Fisher

Nuevas habilidades

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- Género: **Aventura de espionaje**
- Consolas para las que sale: **Xbox, PlayStation 2 y GameCube**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Fecha de lanzamiento: **Principios de 2004**
- De dónde viene: **es la secuela del juego revelación de este año y tendrá un nuevo modo de juego a través de internet.**

PRIMERAS IMÁGENES

LLEGA «PANDORA TOMORROW», LA SEGUNDA PARTE DE SPLINTER CELL

EL ESPÍA QUE VOLVIÓ DE LAS SOMBRAS

Después de arrasar en las ferias del año pasado y convertirse en el juego más vendido de Xbox en España, «Splinter Cell» vuelve a la carga. Hace unos días se anunció la secuela, y nosotros ya os brindamos toda la información disponible.

Sam Fisher vuelve a las andadas. El espía mejor preparado de la NSA (la Agencia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos) tiene una nueva misión en todas las consolas, nombre en clave: "Pandora Tomorrow". Aún no se conoce cuáles serán los objetivos en esta operación, pero lo que sí es seguro es que, si queremos cumplirlos, tendremos que hacer gala de nuestras mejores habilidades para no ser descubiertos, porque el desarrollo será prácticamente el mismo que en su primera aventura. Por si no lo recordáis, «Splinter Cell» consistía en "colarse" en un montón de escenarios controlados por terroristas mientras nos manteníamos en la sombra, y para ello contábamos con el equipo más sofisticado y todos los movimientos imaginables. Aunque, sin duda, nuestra mejor arma era la inteligencia, ya que podíamos resolver cada situación de maneras diferentes. Pues bien, la segunda parte nos devolverá todo eso y mucho más.

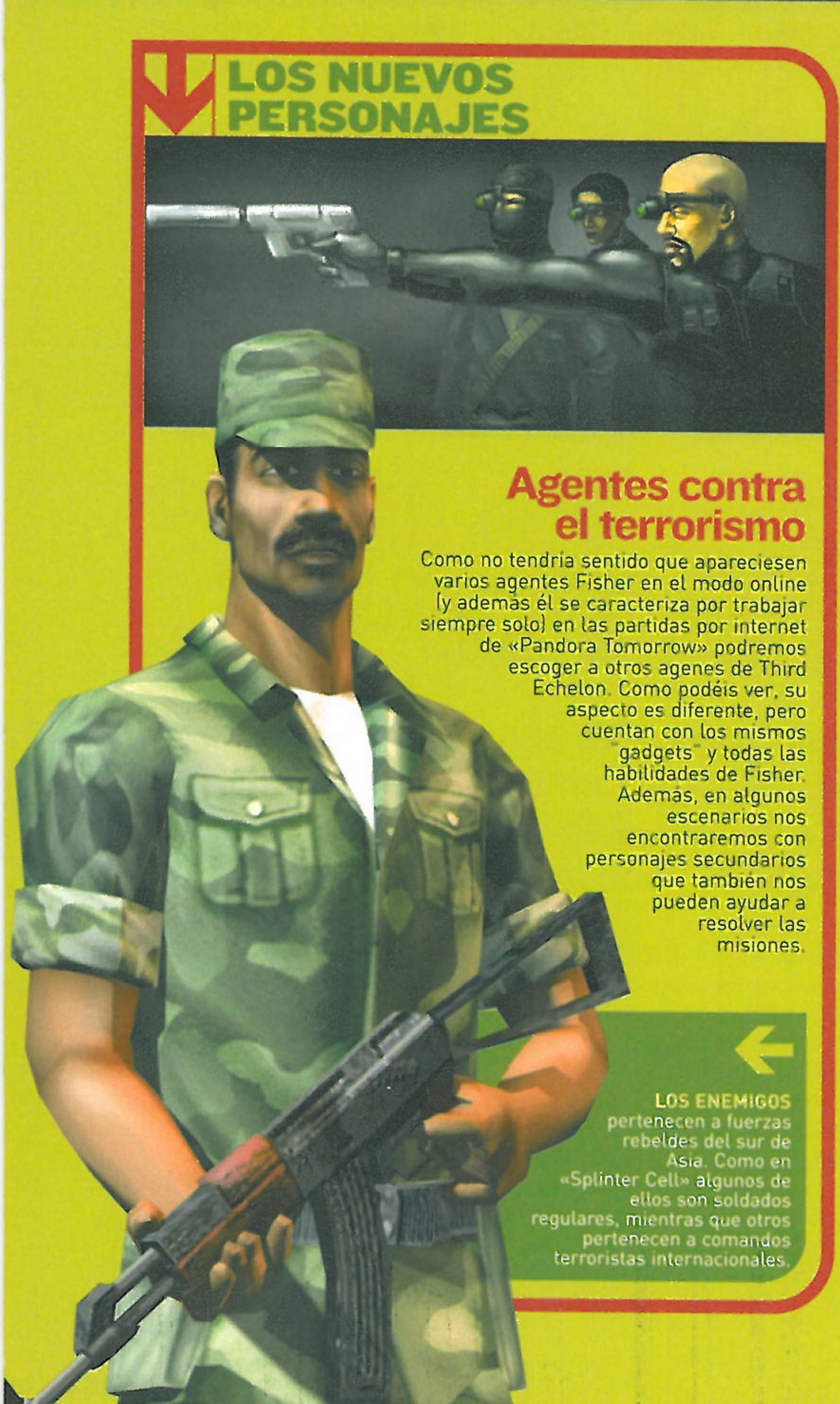
→ **LAS POSIBILIDADES DE SAM FISHER** en «Pandora Tomorrow» crecerán considerablemente. Por ejemplo, vamos a poder escondernos bajo los vehículos en marcha o disfru-





EL SIGILO volverá a ser nuestra mejor arma para eliminar a los terroristas. Como en el original, habrá que mantenerse en las zonas más alejadas de la luz.

LOS NUEVOS PERSONAJES



Agentes contra el terrorismo

Como no tendría sentido que apareciesen varios agentes Fisher en el modo online (y además él se caracteriza por trabajar siempre solo) en las partidas por internet de «Pandora Tomorrow» podremos escoger a otros agenes de Third Echelon. Como podéis ver, su aspecto es diferente, pero cuentan con los mismos "gadgets" y todas las habilidades de Fisher. Además, en algunos escenarios nos encontraremos con personajes secundarios que también nos pueden ayudar a resolver las misiones.

LOS ENEMIGOS pertenecen a fuerzas rebeldes del sur de Asia. Como en «Splinter Cell» algunos de ellos son soldados regulares, mientras que otros pertenecen a comandos terroristas internacionales.

tar de nuevos ataques cuerpo a cuerpo, animados a mano para que resulten más realistas. Y por supuesto, también contaremos con un innovador catálogo de "gadgets" entre los que, de momento, ya sabemos que estarán un nuevo visor y los mismos binoculares que aparecían en la versión de PS2. Todo esto nos será muy útil para infiltrarnos en los nuevos escenarios, que incluirán una base de submarinos, un puerto o las calles de un pequeño pueblo en Indonesia. Como en el juego anterior, casi todos los elementos que nos vamos a encontrar serán interactivos y nos servirán para despistar a los centinelas. Además ya nos han confirmado que los niveles serán mucho más amplios, de manera que permitan participar a varios jugadores en la misma misión. Sí, sí, habéis leído bien, porque precisamente la mayor novedad de «Splinter Cell: Pandora Tomorrow» radica en un nuevo modo para varios agentes que se jugará a través de internet.

EL MODO DE JUEGO ONLINE ESTARÁ DISPONIBLE en PS2 y Xbox, y consistirá básicamente en misiones multijugador en las que varios espías se podrán infiltrar a la vez. Estas "shadow nets" (que es el nombre con que se conoce a las pequeñas unidades de combate camufladas) podrán participar en una misma operación de modo cooperativo o luchando, por equipos, entre sí. ¿Os imagináis lo emocionante que debe ser librarse de los enemigos a tiros mientras retienen a algunos de nuestros compañeros como rehenes? Y encima podremos hablar entre nosotros en cualquier momento a través del Communicator. Por supuesto no pueden aparecer varios Sam Fisher a la vez en una misma operación, así que el protagonista principal no estará disponible en este modo: tendremos que escoger entre otros componentes de la NSA (igual de molones que el propio Fisher). Aún así podéis estar tranquilos, porque todos ellos han recibido el mismo entrenamiento que Sam y, por tanto, tendrán las mismas habilidades y contarán con las mismas armas y todos sus "gadgets".

Por otra parte, el desarrollo de estas misiones estará enlazado con el argumento principal, de manera que la historia que servirá como hilo conductor a «Pandora Tomorrow» no continuará exactamente donde termina-







LAS NUEVAS HABILIDADES de Fisher incluirán trepar por las cortinas, ocultarse bajo los vehículos y nuevos combos para la lucha cuerpo a cuerpo.

«PANDORA TOMORROW» SERÁ EL PRIMER JUEGO DE INFILTRACIÓN MULTIJUGADOR GRACIAS A SU COMPLETO MODO ONLINE



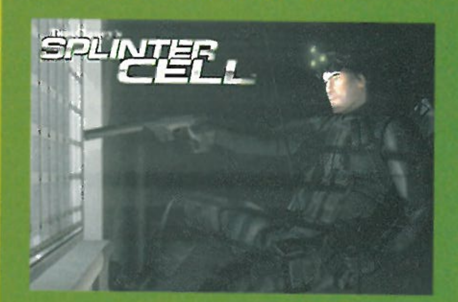
LAS ANIMACIONES de Sam estarán realizadas a mano para que resulten más fluidas que si se hubieran hecho con "motion capture". Además, así serán más espectaculares.

LA AGENCIA DE FISHER

¿Qué es la Third Echelon?

Por si no os habéis jugado el primer «Splinter Cell» aquí os damos todas **las claves esenciales** para entender los entresijos de la **organización secreta** para la que trabaja Fisher:

- Sus unidades individuales no aparecen en los archivos, no reciben apoyo y se les conoce como **Splinter Cell.**



- Tienen licencia para **robar, disparar y destruir cualquier propiedad** siempre que estén en juego los derechos y libertades de los Estados Unidos.
- Están equipados con un traje especial de neopreno equipado con **células fotosensibles** capaces de detectar la luz que les refleja en cada momento.
- También cuentan con lo último en armamento, como **el fusil SC-20K** que lanza todo tipo de proyectiles y se transforma en un rifle de francotirador.
- Llevan a cabo sus investigaciones en **una base de operaciones móvil** que está camuflada en el interior de un avión de carga del ejército de EE.UU.
- Su excelente preparación les permite viajar por **lugares de todo el mundo** sin tener problemas con los idiomas, el clima o las enfermedades.



- Están especializados en **la lucha antiterrorista** especialmente en lo que se refiere al tráfico de armas, rescate de rehenes y robo de información.
- Sus familiares pertenecen a un **programa especial de protección** que les escolta mientras dure cada misión.
- Se supone que esta agencia pertenece a la NSA, pero en realidad se trata de **una creación ficticia** de Tom Clancy, el creador de Rainbow Six o Pánico Nuclear.



LOS GRÁFICOS son una de las bazas principales de esta secuela. Aquí os podéis fijar en la enorme cantidad de detalles que aparecen en el modelo de Fisher.



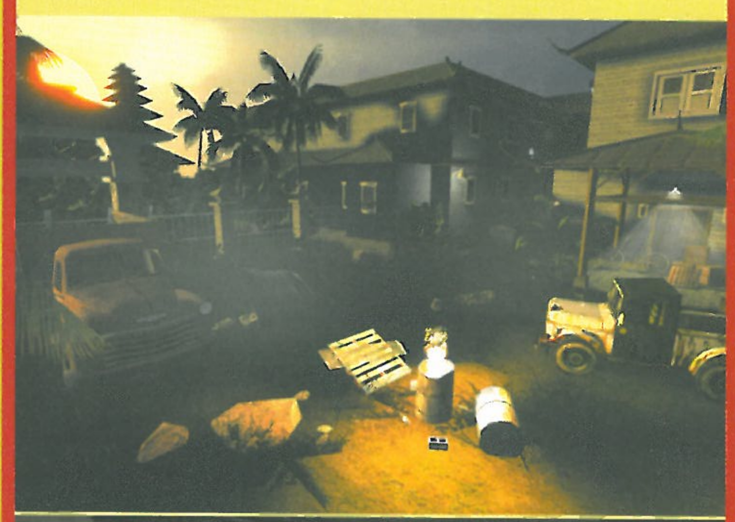
ba el primer juego. Afortunadamente, gracias al trabajo del escritor y director de cine JT Petty (que se ha encargado del guión de «Pandora Tomorrow») podemos asegurar que respetan perfectamente la atmósfera militar creada por Tom Clancy para sus famosas novelas.

LAS MEJORAS EN EL APARTADO TÉCNICO también serán destacables. Para empezar, la física, que tendrá una gran influencia sobre el desarrollo del juego, está siendo estudiada para añadir más realismo, y además los gráficos (sobre todo los efectos de luz en tiempo real) estarán más detallados. Basta con que echéis un vistazo a estas primeras pantallas para daros cuenta de la calidad que tendrán los modelos y los nuevos escenarios. Por otra parte, también van a aparecer muchos más personajes secundarios que, dependiendo de cómo nos comportemos, nos ayudarán o darán la alarma a los centinelas enemigos. Y esto es sólo una pequeña muestra de todos los detalles que se están añadiendo al juego para que resulte más abierto y menos lineal que el primero. Además, podremos contar con espectaculares vídeos como los que aparecieron en las versiones de « Splinter Cell» para GC y PS2. Eso sí, para disfrutar de todas estas innovaciones aún nos tocará esperar hasta los primeros meses del año que viene, cuando «Pandora Tomorrow» se ponga a la venta. HC

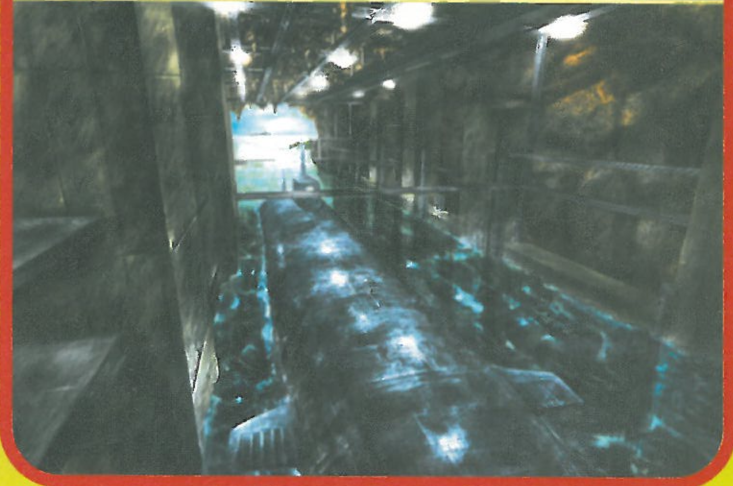
LOS NUEVOS ESCENARIOS

Acción en el sur de Asia

Aunque durante el primer juego Sam Fisher tuvo que recorrer medio mundo (desde Georgia hasta la sede de la CIA en Virginia) de momento todos los escenarios de «Pandora Tomorrow» parecen tener una ambientación similar. Sólo se han confirmado los niveles en Indonesia, Tailandia y una base de submarinos en el Océano Indico, pero nosotros apostamos a que en la versión final habrá mucha más variedad. Para que veáis el tamaño (y la calidad de los detalles) de estos nuevos niveles, aquí os dejamos las primeras imágenes que se han mostrado.





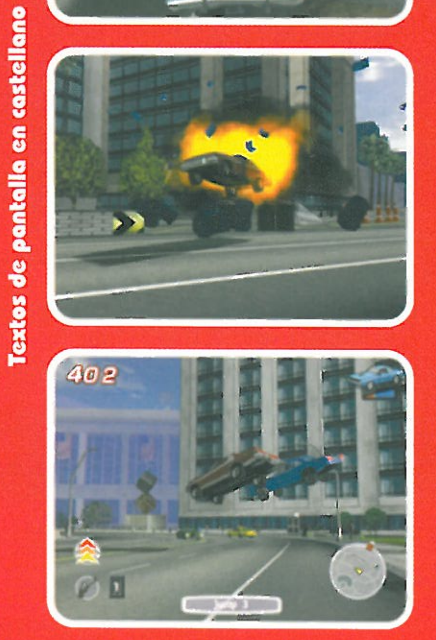




STARSKY & HUTCH™







Textos de pantalla en castellano

Acción/conducción tanto para un jugador, como, si lo deseáis, para actuar en pareja: uno conduce y el otro dispara. Además, la versión para PlayStation 2 ofrece la posibilidad de utilizar dos periféricos al mismo tiempo: uno maneja el volante, mientras el otro vacía el cargador de la pistola.

Starsky & Hutch... Hutch & Starsky

www.starsky-and-hutch.com





Los malos jugadores serán arrestados pronto en:

 PlayStation 2

















CONCURSO



INDYCAR SERIES



SORTEAMOS:

15 packs del juego para PS2 + una camiseta

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!





¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡Envía un SMS desde tu móvil!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc142indy**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de julio de 2003.







www.codemasters.com

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 88

«HULK» Después de destrozar la taquilla del cine, este superhéroe verde se ha propuesto arrasar en todas las consolas. ¿Creéis que lo conseguirá?



PÁGINA 84

«SOCOM: US NAVY SEALS» Ya está aquí el primer juego online de PS2. ¡Coged el rifle, que vuestro equipo de comandos os está esperando!



PÁGINA 74

«TOMB RAIDER EL ANGEL DE LA OSCURIDAD» Lara Croft se estrena por fin en PS2, y como tenemos debilidad por esta chica, nos hemos jugado a fondo su última aventura para ofreceros las puntuaciones más ajustadas.

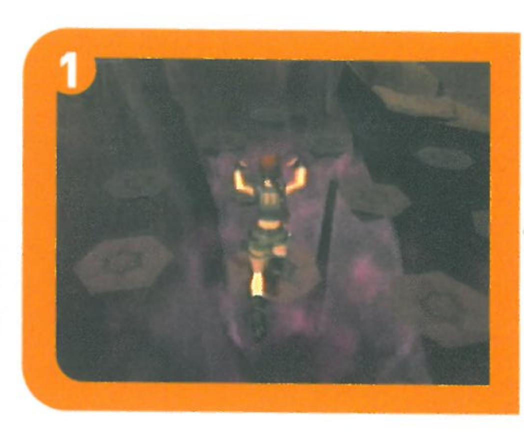
EN ESTE NÚMERO...

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ CORE ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +12 años ■ Lanzamiento: 27 de junio

EL SEXTO JUEGO DE LARA mezcla las plataformas y los puzzles de toda la vida, con un desarrollo abierto, toques roleros y buenas dosis de sigilo. La verdad es que no vamos a poder descansar ni un solo segundo.

UNA AVENTURERA CON CARA DE ÁNGEL

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD



Lara Croft no sólo no envejece, sino que además mejora con el tiempo: en su estreno en PS2 corre más rápido, salta más alto, le ha salido un "noviete", y hasta ha redondeado su... aspecto gráfico.

■ **TRAS LA SUPUESTA MUERTE DE LARA,** que como recordaréis ocurría al final de «Tomb Raider: Last Revelation», muchos nos echamos las manos a la cabeza pensando que sería la última aventura de la famosa heroína. Por suerte, «Tomb Raider: Chronicles» no tardó mucho en llegar, y aunque no era más que un "combinado" de cuatro pequeñas aventuras protagonizadas por la señorita Croft, nos sirvió para quitarnos el "mono" de Lara. Pero el plato fuerte llega ahora, porque después de tres años sin verla en una consola (su última aparición fue una conversión para Dreamcast), y tras una larguísima espera, «Tomb Raider» por fin se estrena en PS2. En «El Angel de la Oscuridad», Lara regresa más dispuesta que nunca a "conquistarnos" con su juego... y con sus encantos, claro. Pero bueno, después de este rollo "histórico" vamos a hablar del juego, que, al fin y al cabo es para lo que estamos aquí, ¿no?

→ **EL ARGUMENTO ES EL MÁS ALUCINANTE DE LA SERIE,** y arranca con el brutal asesinato de Von Croy, un "amigo" de Lara, ante sus propios ojos. Y como nuestra protagonista está presente en el lugar del crimen, la policía sospecha de ella. Sin embargo, los polis son el menor de







PERSEGUIDA POR LA POLICÍA FRANCESA, Lara protagoniza una espectacular huida sobre los tejados de la ciudad de París.



ALGUNOS ENEMIGOS SON INMORTALES y solo podréis atontarlos para que os dé tiempo a hacer otras cosas.



¿DÓNDE ESTÁ LARA? pues escondida detrás de unas cajas, para que este guardia de seguridad no la descubra.

DOS HÉROES DE LEYENDA

La indiscutible protagonista de la aventura sigue siendo Lara, aunque al final del juego podemos controlar a un segundo héroe llamado Kurtis Trent. Estas son las diferencias entre ambos:



LARA CROFT es más rápida y en el juego nos demuestra que no le tiene miedo a nada ni a nadie.

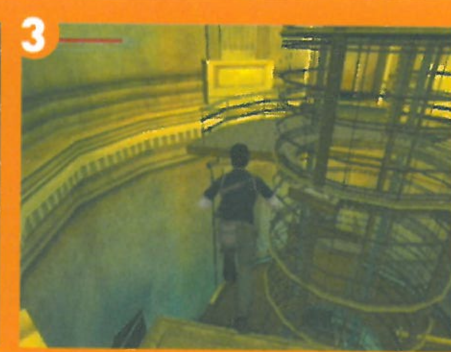


KURTIS TRENT es más cínico y "graciosillo", y tiene poderes mágicos.

2



3



LA NUEVA LARA

Esta aventurera se ha ganado a pulso su fama con estas cualidades:

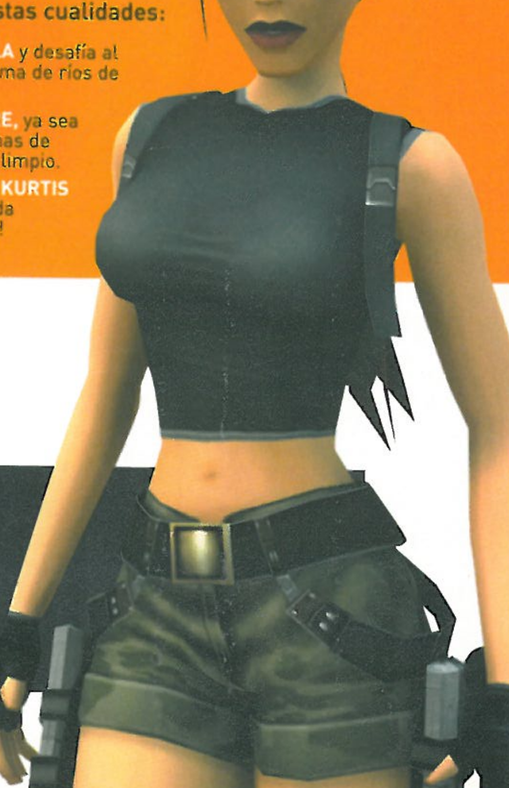
1. **BRINCA DE MARAVILLA** y desafía al peligro saltando por encima de ríos de lava, pozos sin fondo...
2. **PELEA COMO UN TIGRE**, ya sea usando sus queridas armas de fuego, ya sea a puñetazo limpio.
3. **DA PROTAGONISMO A KURTIS** para que también él pueda lucirse. ¡Qué solidaria es!

los problemas de Lara en cuanto descubre que se ha metido en medio de la conspiración mundial de la Cábala, una secta que pretende convertirse en la dominadora del mundo.

Como veis, la misión de nuestra heroína es todo menos sencilla, así que en nuestra mano está ayudarla, controlándola en tercera persona para saltar mil y una plataformas, explorar amplios escenarios, resolver unos cuantos puzzles -algunos de ellos endiablados- y enfrentarnos a decenas de enemigos usando todo tipo de armas (o con puñetazos y patadas, por primera vez en la saga) En definitiva, un «Tomb Raider» en estado puro.

→ **LOS MOMENTOS "PLATAFORMEROS"** tienen mucha importancia, y al igual que ocurre en el resto de la saga, pasamos más tiempo desafiando a las ▸▸





LARA →

QUE LEVANTE LA MANO QUIÉN NO SEPA QUIÉN ES. ¿Nadie la levanta? Normal, como que este "cañón" de chica ha protagonizado ya los seis juegos de la saga «Tomb Raider».



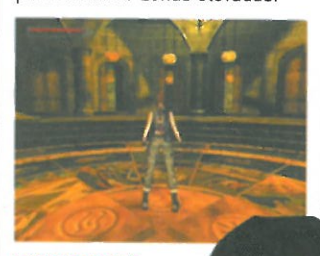
El desarrollo de esta aventura está salpicado de puzzles para que le demos al coco. Estos son algunos de los que encontramos.



LA OBSERVACIÓN es importante en algunos de ellos, que nos obligan a mirar un cuaderno.



LOS PUZZLES DE ACCIÓN implican mover cajas y muebles para alcanzar zonas elevadas.



LOS BOTONES SECRETOS no son difíciles de hallar, pero son la única forma de abrir ciertas puertas.



Siento que mis piernas son más fuertes.

LARA SABE CÓMO MEJORAR

▲ **PARA MOVER GRANDES BLOQUES** hace falta tener unos músculos de acero.

◀ **Y QUE MEJOR ENTRENAMIENTO** que empezar por empujar muebles pequeños que fortalezcan nuestras piernas.

EL ENTRENAMIENTO de Lara coincide con la primera fase del juego y en él nos enseñan a utilizar objetos, como una palanca (Izq.), a dominar los diferentes tipos de saltos (Centro) y a "mejorar" nuestras habilidades para cruzar un abismo agarrados a un saliente (Derecha).



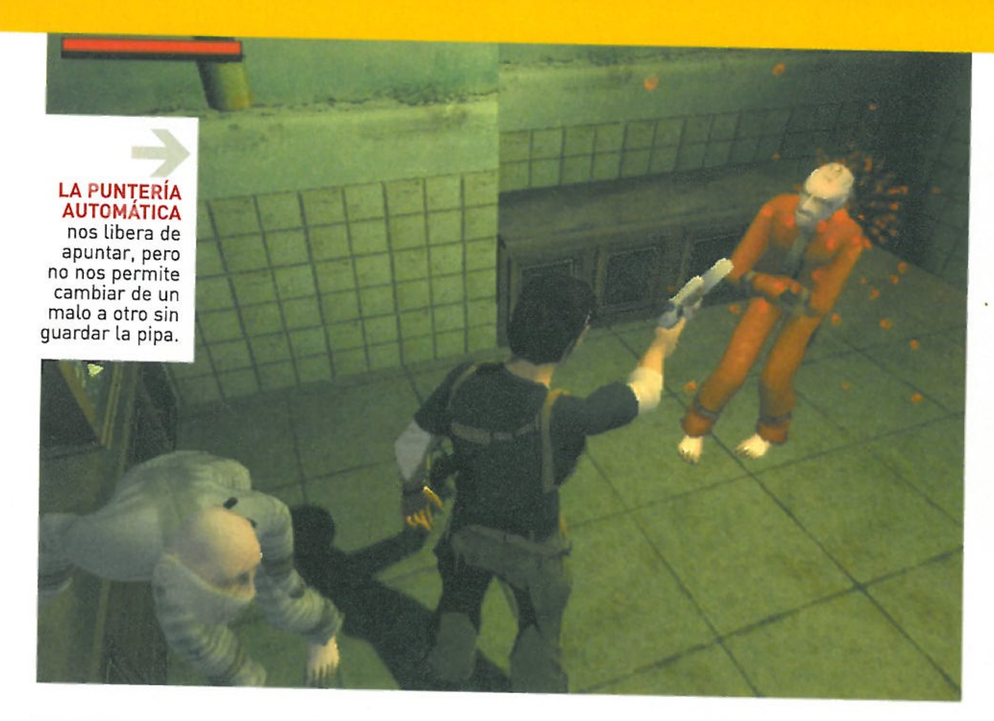
No os vamos a desvelar el origen de este tipo para no chafaros el juego, pero atentos a sus poderes, que son la bomba.

leyes de la gravedad, que enzarzados en un combate. Para ello, Lara cuenta con un buen repertorio de saltos, con unas animaciones soberbias, por cierto: con carrerilla, sin ella, hacia delante, hacia atrás... incluso tiene un nuevo salto "pequeño" con el que supera las distancias cortas.

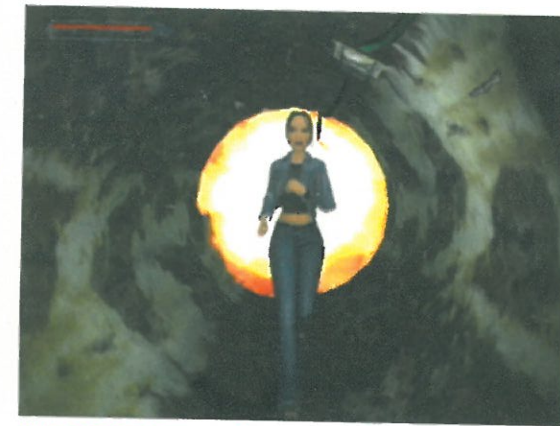
El sistema de control es bueno, aunque, eso sí, hay que acostumbrarse a él, porque como los saltos son analógicos, dependen de la fuerza con la que pulsemos el botón. No es necesario ajustar el punto desde donde saltamos al milímetro, pero sí debemos poner especial atención a la fuerza. A pesar de todo, y como en toda la saga, habrá saltos que os costarán unos cuantos intentos.

PERO LAS NOVEDADES VAN MUCHO MÁS ALLÁ del control analógico. Para empezar, Lara no es la misma durante toda la





LA PUNTERÍA AUTOMÁTICA nos libera de apuntar, pero no nos permite cambiar de un malo a otro sin guardar la pipa.



HUIR DE ESTA EXPLOSIÓN es uno de los momentos más intensos del juego. ¡No os paréis a admirar los escenarios!



EL PSIQUIÁTRICO DONDE MANEJAMOS A KURTIS es un escenario tan tétrico como los "tarados" que lo habitan.

EL SIGILO ES NUESTRO AMIGO

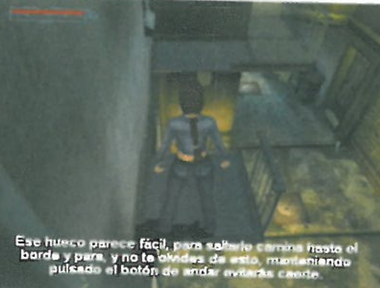


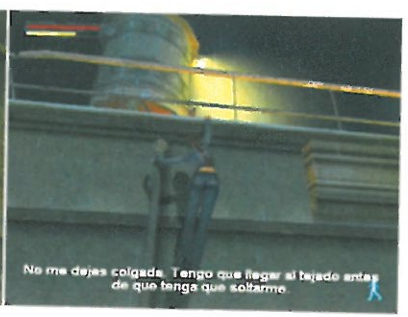
PEGARSE A LAS PAREDES y moverse silenciosamente es lo mejor que podemos hacer si no queremos levantar sospechas.

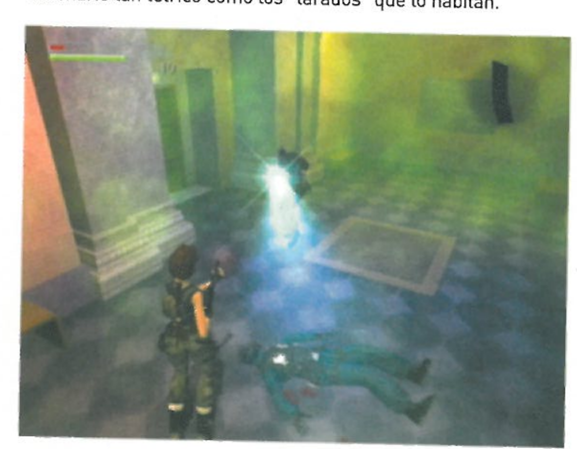


ATACAR POR LA ESPALDA no es de cobardes: si lo hacen Solid Snake y Sam Fisher, ¿por qué demonios no iba a hacerlo también Lara?









LA NIEBLA VOLUMÉTRICA y los efectos de luces creador por la linterna son solo dos detalles a mencionar de los gráficos.

aventura, sino que además de cambiarse de traje según la ocasión, también va mejorando su fuerza y aprendiendo nuevas habilidades, algunas tan útiles como correr a "sprint".

El repertorio de movimientos lo completan nuevas acciones, como pegarse a las paredes o andar sin hacer ruido. ¿Para qué?, Pues para superar aquellos momentos en los que el sigilo y la infiltración nos pueden salvar de una buena ensalada de tiros. Y una vez más, tranquilos, porque el control es muy cómodo, y basta pulsar el botón L2 para entrar en este modo "silencioso".

¿Que esto no os parece suficiente? Pues aún hay más, porque ahora Lara también puede dialogar con otros personajes, y aunque estas "charlas" no son muy numerosas, el desarrollo puede sufrir ligeras variaciones según las frases que elijamos en cada momento... e incluso llevarnos a la muerte. ¡Más os vale medir vuestras palabras cuando estéis hablando con un mafioso!

➔ KURTIS TRENT, EL SEGUNDO PERSONAJE, quizá sea la novedad más llamativa de todas. Este tipo es un misterio durante toda la aventura, y sus contadas apariciones sólo consiguen que nos apetezca aún más saber quién es. La recompensa llega en la parte final del juego, cuando se van desvelando las incógnitas, ¡y hasta podemos controlarlo!

Kurtis es un personaje con carisma, y tiene casi todas las habilidades de Lara junto a otras nuevas, como lanzar un disco con cuchillas, que le sirve para acabar con sus enemigos y para resolver algunos puzzles. Además, también cuenta con una especie de poder adivinatorio (que se activa automáticamente) ▸▸

TOCA VIAJAR

La señorita Croft ya se ha cansado de viajar por lugares exóticos, así que en esta aventura prefiere darse un bonito (y cultural) viaje por toda Europa. Estas son las tres escalas de su viaje de placer:



EN PARÍS comienza el viaje de la peor manera posible: ¡somos sospechosos de un asesinato!



EL MUSEO DEL LOUVRE esconde en sus sótanos, un objeto muy importante. Hay que buscarlo.



PRAGA es la sede de la Cábala, así que no hay tiempo para el turismo.



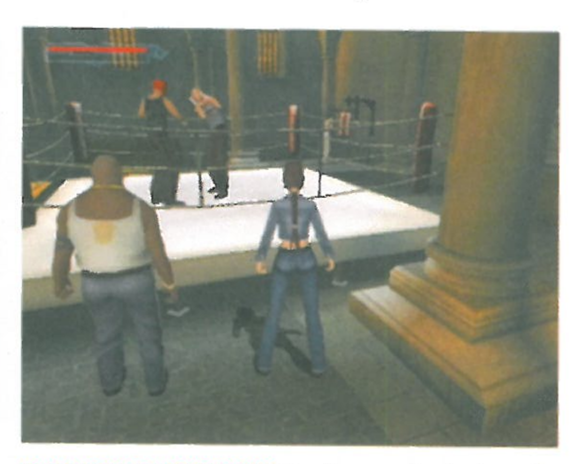
ESTANDO BAJO EL AGUA, Lara sigue teniendo la misma fuerza: puede activar interruptores, romper paredes...



EN ESTE PEQUEÑO VOLCÁN la calma es vuestro mejor aliado: si os precipitáis una ola de fuego os achicharrará.



ALGUNOS SALTOS DAN VÉRTIGO, como éste que tiene lugar a una gran distancia del suelo. Pero Lara puede con todos.



EL DINERO ES IMPORTANTE para "comprar" a alguien, así que no nos vienen mal estos combates de boxeo ilegales.

HAY QUE SABER DIALOGAR

LA TOMA DE DECISIONES es una de las grandes novedades de esta entrega. En ocasiones (pocas, eso sí) podemos hablar con los personajes secundarios que pululan por los escenarios, y según las frases que elijamos decir (Izquierda) podemos conseguir lo que queremos... o acabar con un segundo ombligo muy mono (Derecha).





ECKHARDT

Aunque parezca bien conservado, este tipo lleva en la Tierra desde tiempos inmemoriales con una sola idea en la cabeza: dominar el mundo despertando a una raza de ángeles oscuros.

con el que puede "ver" las contraseñas de algunas puertas. Lo malo es que se mueve algo más lento que Lara, y no puede mejorar sus habilidades, así que aunque su parte está muy bien, no puede competir con las de nuestra chica favorita.

TÉCNICAMENTE ESTÁ AL NIVEL DE LOS MEJORES. Para empezar, el apartado gráfico se muestra muy vistoso, con algunos detalles muy buenos, como la niebla volumétrica o el diseño de ciertos escenarios, especialmente el del museo del Louvre (con su Mona Lisa y todo), aunque es cierto que algunas texturas son mejorables y ciertas animaciones de los personajes resultan algo robóticas. Eso sí, la calidad de los videos podría haber estado más "currada".

En cuanto al sonido, el juego ofrece un sensacional doblaje al



PARA SALIR CON VIDA DE AQUÍ debéis evitar los rayos láser. Si tan solo rozáis uno, activaréis unas cargas explosivas de lo más monas.



ALGUNAS ZONAS DE SALTOS ponen a prueba vuestra paciencia y puntería: si os precipitáis... ¡a la lava!



■ KURTIS TRENT, EL NUEVO PERSONAJE, VA A SER UNA PIEZA CLAVE EN PRÓXIMOS JUEGOS DE LARA ■





LOS COMBATES CUERPO A CUERPO son una novedad en la saga, y aunque no hay combos, son de lo más espectaculares.

castellano, efectos en Dolby Pro Logic y una gran banda sonora épica (aunque muy parecida a la de "Indiana Jones").

No hay duda de que el debut de Lara en PS2 recupera el espíritu de los mejores capítulos de la saga, e incluso lo mejora con detalles como los momentos de infiltración, el personaje de Kurtis o el desarrollo abierto de algunos niveles. Los fans de Lara estamos de enhorabuena. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LARA CROFT** que además de lucir un diseño de escándalo tiene más habilidades que nunca.

■ **EL ATRACTIVO DESARROLLO** que ofrece saltos, acción, diálogos, exploración, y a un ritmo frenético.

lo peor

■ **LA DIFICULTAD** de algunos puzzles tiene el mismo efecto que el cubo de Rubik: nos vuelven locos.

■ **CIERTAS ANIMACIONES** de los personajes son un tanto robóticas y no terminan de "enganchar" bien.

alternativas

A la espera del debut de **«Indiana Jones»** en PS2 dentro de un par de meses, destacan la saga **«Onimusha»**, **«Devil May Cry 2»**, y **«Rygar»**, aunque todos ellos se centran más en la acción que en las plataformas. Tampoco debéis dejar pasar **«Metal Gear Solid 2»** y **«Splinter Cell»**, que siguen siendo las mejores dentro de su género.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios, la niebla 3D, el modelado del agua y, por supuesto, Lara, están realmente bien. Sólo fallan algunas animaciones. **89**

■ **SONIDO** El doblaje al castellano es genial, la música es dinámica y en Dolby Prologic II. La banda sonora y los efectos, muy buenos. **92**

■ **DURACIÓN** La aventura es larga, unas 12 horas, y su dificultad ayuda a que nos dure aún más, aunque faltan alicientes para rejugarlo. **80**

■ **DIVERSIÓN** «Tomb Raider» en estado puro: un desarrollo muy variado y con un gran ritmo y un argumento de película. Eso sí, dificilillo. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

La espera ha merecido la pena. Después de tantos y tantos retrasos ya hemos probado «Tomb Raider» en PS2, y su propuesta nos ha encantado: un absorbente sistema de juego, mezcla de plataformas, puzzles, exploración y rol, un argumento alucinante y segundo personaje al que podemos controlar. Es verdad que la dificultad es elevada, que gráficamente es mejorable y que se echan en falta más tiroteos, pero también es cierto que el carisma de Lara compensa de sobra todo eso. Totalmente recomendable.

■ SHOOTER SUBJETIVO ■ ID SOFTWARE ■ 1 - 16 JUGADORES (Xbox online) ■ INGLÉS ■ 59 € ■ +18 ■ Lanzamiento: Ya disponible



EL EJÉRCITO ALEMÁN quiere ganar la guerra con métodos no convencionales, y por eso ahora se dedica a crear zombis para que les ayuden. Claro, que no contaban con que nosotros se lo íbamos a impedir. ¡Ilusos!

¡ESTA GUERRA ES UN INFIERNO!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Parece que fue ayer cuando nos colamos por primera vez en este castillo, pero en realidad ya han pasado casi 10 años. Lo malo es que en este tiempo los nazis nos lo han llenado de monstruos y zombis.

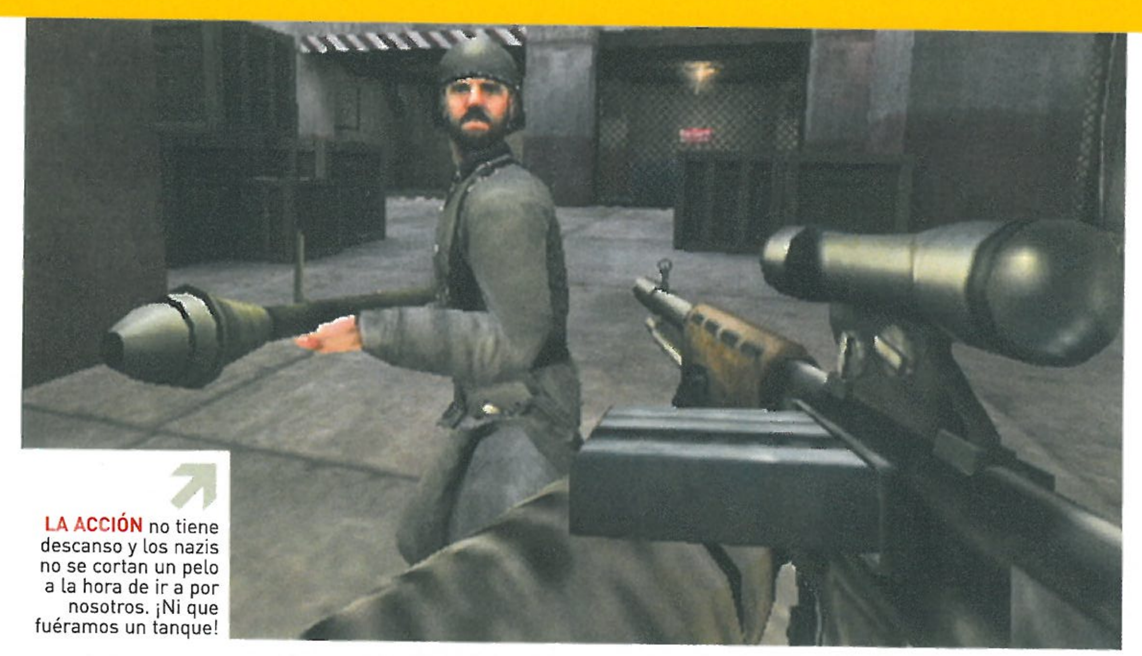
■ **ESTOS NAZIS Y SUS DICHOSOS EXPERIMENTOS...** Resulta que ahora se les ha ocurrido resucitar a un poderoso y legendario guerrero alemán, que palmó hace más de 1.000 años, para que les ayude a ganar la Segunda Guerra Mundial. Como podéis imaginar, si el ritual funciona la guerra se va a poner muy fea para los "buenos", así que nos han colgado el marrón de arruinarles el plan. Y, como suele ocurrir en estos casos, la única forma de lograrlo consiste en agarrar un arma (que, por cierto, es lo único que vemos de nuestro personaje) y liarnos a tiros con medio ejército alemán y con todos los zombis, demonios y monstruos que han "despertado" por su culpa.

Este sistema de juego, típico en los shooters en primera persona, se desarrolla a través de 8 larguísimos niveles, en los que se mezclan escenarios típicamente bélicos, como una ciudad derruida por los bombardeos, con otros más aterradores si cabe, como unas excavaciones en Egipto o una antigua iglesia. ¡Menudo viaje nos espera, muchachos!

→ **COMO COMPRENDERÉIS, LA ACCIÓN ESTÁ SERVIDA**, y más cuando tenemos a nuestra disposición un arsenal de casi 20 armas distintas y los enemigos no paran de atacarnos. Pero eso de







LA ACCIÓN no tiene descanso y los nazis no se cortan un pelo a la hora de ir a por nosotros. ¡Ni que fuéramos un tanque!



EN UN TÉTRICO LABORATORIO descubrimos el destino que corren los rehenes. Les hacen de todo menos interrogarlos.



LOS MONJES "LANZA-RAYOS" son muy fuertes, aunque no tienen nada que hacer cuando se les obliga a tragar plomo.

BUSCA LAS DIFERENCIAS

Las grandes diferencias que existen entre las dos versiones son sobre todo el modo multijugador y los gráficos, pero no son las únicas. Aquí tenéis otros aspectos distintivos:



EL DESARROLLO y el diseño de algunos niveles cambia: en la versión de PS2 visitamos algunas zonas que no están en la de Xbox.



EL «WOLFENSTEIN 3D» original se desbloquea si completamos la versión de Xbox. Aquí nuestros peores enemigos son los pixels.





"NAZÍOS" PARA DISPARAR

Para evitar que los nazis se salgan con la suya tenéis que poneros las pilas:

1. **QUE NO SE ESCAPE NI UN NAZI,** porque son tan vengativos que luego no os van a dejar en paz.
2. **SUS "EXPERIMENTOS",** también son muy molestos.
3. **UTILIZAD EL SIGILO** cuando veáis que os superan en número.

apretar el gatillo como unos "descosidos" no siempre es lo más inteligente, así que más de una vez nuestra mayor preocupación consiste en evitar que algún listillo dé la alarma. O sea, que en «Return to Castle Wolfenstein» también tenemos que superar más de un momento de infiltración como está mandado.

Todo esto es común a las dos versiones, y las variaciones en sus desarrollos son mínimas, así que... ¿por qué el juego de PS2 lleva la coletilla «Operation Resurrection» y el de Xbox, «Tides of War»? ¿Ganas de dar la nota?



→LA OPCIÓN MULTIJUGADOR MARCA LA DIFERENCIA entre ambas versiones, ya que el juego de PS2 no tiene ni un modo para varios participantes, mientras que el de Xbox tiene incluso la opción online. Y es que, junto a los ya clásicos "todos contra



LOS NAZIS →

EL EJÉRCITO DEL EJE no quiere que acabemos con sus inmorales experimentos, así que han decidido echar los restos y lanzar contra nosotros a sus soldados mejor preparados. Como siempre, no tienen nada que hacer...

ARMAS POR UN TUBO

En «Return to Castle Wolfenstein» tenemos a nuestra disposición 18 armas distintas, sin contar la escopeta, que sólo sale en la versión de Xbox. Para que podáis decidir cuál de todas es vuestra favorita, a continuación os ofrecemos una muestra.



LAS CLÁSICAS de la Segunda Guerra Mundial, como Lugers, escopetas, metralletas, o el ya famoso rifle de francotirador.


LAS EXPERIMENTALES, como una potente pistola de rayos o una metralleta de tubos con un cargador para 500 balas.


PODEMOS USAR ÍTEMS, además de las armas, para cargarnos a los malos. Hasta hay una cruz que acaba con todos los zombis.



ALGUNOS ESCENARIOS tienen un diseño estupendo, hasta que nosotros los manchamos con el "tomate" de los nazis.


LOS SUPERSOLDADOS son la mejor creación de los nazis: unos gigantones armados hasta las cejas... ¡y con armadura!



ESTOS MONSTRUOS SIN PIERNAS son más duros de lo que parecen, porque lanzan rayos eléctricos a larga distancia.



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los enemigos es bastante buena: se agachan, se esconden detrás de las esquinas, etc.

VACACIONES PAGADAS (Y PELIGROSAS)

PARA VIAJAR POR MEDIO MUNDO ya no hace falta tener mucho dinero. Basta con que nos alistemos en las fuerzas especiales del ejército de EEUU. ¿No os lo creéis? Pues aprended del agente B.J. Blazkowicz, el protagonista del juego, que tan pronto debe cumplir una misión en Egipto (Izq.) como regresar a Europa y acabar con los nazis en una pequeño pueblecito tomado por los alemanes. (Der.).





NUESTRO VEREDICTO PS2

lo mejor

- **LA MEZCLA DE ACCIÓN E INFILTRACIÓN,** que le aporta bastante variedad al desarrollo.
- **LA CANTIDAD DE ARMAS** que hay disponibles: metralletas, rifle de francotirador, lanzallamas...

lo peor

- **LE FALTAN LOS MODOS MULTIJUGADOR** u otro extra que nos incite a volver a jugar. Lástima.
- **LOS NIVELES DE DIFICULTAD** no están bien ajustados. Algunos son fáciles y otros casi imposibles.

alternativas

El mejor shooter bélico en PS2 sigue siendo **«Medal Of Honor»**, gracias a su excelente ambientación. Aunque si preferís la ciencia ficción no debéis pasar por alto **«Half Life»** que sigue "cortando el bacalao" aún con el tiempo transcurrido. **«TimeSplitters 2»**, **«Red Faction 2»** o cualquiera de la saga **«007...»** también son buenas alternativas.

GRÁFICOS Buenos diseño de personajes y escenarios y notables efectos. Eso sí, cantan algunos "tirones" y se ve algo peor que en Xbox.. **85**

SONIDO Los efectos de sonido y las voces (en inglés, eso sí) están muy bien. Lo único malo es que la banda sonora pasa inadvertida. **81**

DURACIÓN El modo historia se extiende durante unas 10 horas, pero no hay ningún extra que nos incite a "rejugarlo" una vez completado. **72**

DIVERSIÓN La cantidad de armas disponibles, la lograda atmósfera y un desarrollo entretenido compensan su falta de originalidad. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 83

VALORACIÓN

La verdad es que este juego nos ha gustado mucho, ya sea por el número de armas diferentes, por la cantidad de enemigos a los que tenemos que hacer frente o por su ambientación, a caballo entre juego de guerra y Survival Horror. El problema es que, aunque nos ha gustado, echamos en falta algo que no hayamos visto ya en anteriores juegos, y lo que es más grave aún, algún modo para varios jugadores, porque cuando nos lo acabamos no nos queda mucho más por hacer. A pesar de todo, repetimos, es un gran juego.

todos" o "juego por zonas", «Tides of War» también permite echarnos un "mano a mano" con un colega a través del modo historia o disfrutar de lo lindo con el original modo "Objetivos". En este modo de juego tenemos que elegir un bando (aliados o nazis) y un personaje entre los 4 disponibles, cada uno con habilidades diferentes. Hecho esto, debemos trabajar en equipo para completar unos objetivos antes que el





UN NIVEL EXCLUSIVO que no aparecía en la versión de PC sirve de entrenamiento. Está ambientado en Egipto, y en él peleamos contra los nazis, los zombis y... contra unos integristas islámicos. Ahí es "ná".

■ LA VERSIÓN DE XBOX DESTACA POR SU EXCEPCIONAL MODO MULTIJUGADOR ■



LOS ENEMIGOS FINALES son bastante duros y ponen al límite nuestras reservas de munición, explosivos y vida.



LOS CUERPOS ESPECIALES... de estas bellas señoritas (je, je) no consiguen que olvidemos cuál es nuestra misión.

¡Y EN XBOX ES ONLINE!

Aunque la versión de PS2 no tiene ningún modo para varios jugadores, la oferta de la versión Xbox es muy buena. Podemos jugar con un cable Link o a través de Internet, así que tenemos una propuesta de lo más completa. Además, incluso hay nuevos mapas listos para ser descargados. Sólo falta un modo para cuatro a pantalla partida.



CON EL MODO COOPERATIVO nos podemos "fundir" el modo principal en compañía de amigo.



EL JUEGO DE ZONAS consiste en colocar banderas en puntos de control y conservarlas.



EL JUEGO POR OBJETIVOS es el más divertido: para ganar hay que saber jugar en equipo.

otro bando. Sobra decir que es un modo muy original y divertido, y os aseguramos que lo vais a querer jugar más de una vez.

→EN RESUMEN, ESTAMOS ANTE UN JUEGO DIVERTIDO, lleno de acción y con un buen apartado gráfico, pese a los ligeros tirones que da. Se le puede echar en cara su falta de originalidad, ya que no aporta ninguna idea nueva, pero es un gran "shooter". HC

NUESTRO VEREDICTO XBOX

lo mejor

■ **LA ATMÓSFERA DEL JUEGO,** que mezcla elementos de los juegos de guerra y los "Survival".

■ **LA OFERTA MULTIJUGADOR:** cooperativo, todos contra todos y el divertido modo objetivos. ¡Y online!

lo peor

■ **ES MUY TRADICIONAL.** Con esto queremos decir que no logra sorprender. No aporta nada nuevo.

■ **AL GIRAR DA TIRONES,** y aunque no afectan a la jugabilidad sí que podrían haberlo solucionado.

alternativas

«Halo» sigue siendo el mejor shooter de Xbox, aunque no tiene modo online. Por eso, si lo que buscáis es jugar a través de Internet, en Xbox también está disponible **«Unreal Championship»**, que sin llegar a la calidad de éste, es bastante divertido. Además, igual que en PS2, en Xbox nos encontramos **«TimeSplitters 2»** o la saga de **«007...»**.

■ **GRÁFICOS** El diseño de personajes y escenarios está muy bien, aunque fallan las animaciones y los pequeños "tirones" que da. **87**

■ **SONIDO** La única y gran diferencia con la otra versión está en el sonido 5.1, que logra que la ambientación sea totalmente alucinante. **89**

■ **DURACIÓN** La duración es igual que en PS2, pero al acabarlo se abre el «Wolfenstein 3D» original. Además, el multijugador es un vicio. **90**

■ **DIVERSIÓN** El desarrollo en sí es el mismo que en PS2, es decir, variado y entretenido, pero su oferta multijugador propulsa la diversión. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 90

VALORACIÓN

Esta conversión del juego de PC ha cumplido todas nuestras expectativas, y nos ofrece las mismas cotas de diversión que su "hermano" de PS2, junto a un sonido envolvente y unos gráficos más "aparentes". Pero sin duda el gran atractivo de esta versión radica en su modo multijugador, que por su originalidad y su planteamiento consigue tenernos enganchados durante días enteros. Vamos, una compra imprescindible en Xbox, pese a que arrastra algunos de los fallos de la versión "hermana" para PS2.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ SONY ■ 1 - 16 JUGADORES (online) ■ CASTELLANO ■ 79 € (incluye auriculares) ■ +18 ■ Lanz.: Ya disponible

LAS BATALLAS POR INTERNET de «SOCOM» enfrentan a dos bandos de ocho jugadores con varios objetivos: rescatar a los rehénes, poner cargas en la base del enemigo o eliminar a los contrincantes.

¡A SUS ÓRDENES, SEÑOR!

SOCOM



Hasta ahora en PS2 hemos visto de todo: alucinantes carreras de coches, aventuras inolvidables, fútbol de élite... pero esta es la primera vez que jugamos con ella en internet ¡¡y mola todo!!

■ **EL JUEGO POR INTERNET ARRANCA EN PS2** con una buena dosis de acción y estrategia. Los Navy Seals, las fuerzas especiales de los EE.UU. son los encargados de inaugurar (a tiros) el modo online en esta consola, pero antes de meternos en harina será mejor que repasemos nuestro equipo: la consola, los auriculares que vienen incluidos con el juego, nuestra conexión ADSL (da igual el proveedor de internet que tengamos) y, por supuesto, el adaptador de banda ancha de PS2. ¡A formar! Lo primero que hay que tener claro es que jugar online a «SOCOM» no requiere ninguna cuota extra: es gratis (salvo la factura mensual de la tarifa plana). Una vez que todo esté enchufado, escogemos el juego online en el menú de inicio y la conexión se realiza de forma automática. Y entonces es cuando accedemos al menú de juego, en el que podemos consultar noticias, participar en torneos por internet, charlar con otros usuarios y, por supuesto, apuntarnos a una partida.

→ **PUEDEN PARTICIPAR HASTA 16 JUGADORES A LA VEZ** en cada partida, aunque no es necesario que estén todos para empezar a jugar. Una vez que nos hemos metido en un grupo, escogemos nuestro bando (marines o terroristas) seleccionamos el equipo entre las más de 30 armas disponibles de «SOCOM» y esperamos a que el jefe (el que haya creado esa partida) nos dé la orden para empezar a jugar.

En este modo online hay tres tipos de misiones: rescate de rehénes, poner bombas en el campamento enemigo y el típico "todos contra todos", aunque a grandes rasgos, todas se reducen a proteger nuestra zona del escenario y






LOS CUATRO MARINES que están a nuestras órdenes en el modo "offline" deben luchar con unos terroristas en 12 zonas de todo el mundo. Es importante que su coordinación sea siempre perfecta.



TODOS LOS MOVIMIENTOS especiales se realizan con el botón X, pero las posibilidades (trepar, coger...) cambian.



CUANDO CAEMOS en el modo online podemos seguir viendo la partida, pero no volvemos a intervenir hasta que acaba.

ANTES DEL COMBATE

Para llevar nuestra misión a buen puerto conviene reconocer antes el terreno y escoger el equipo más adecuado para cada nivel.

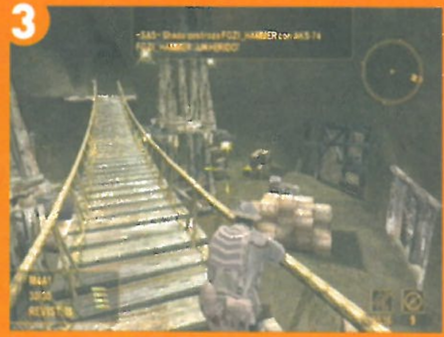


SOBRE EL MAPA, comprobamos nuestro itinerario, asignamos nombre a cada zona y estudiamos las zonas más importantes.



EN EL POLVORÍN asignamos a cada miembro de nuestro equipo el arma principal, una secundaria y otras dos extras.





BATALLAS ONLINE

Así de simples son los pasos que debemos seguir para jugar online:

1. **NOS CONECTAMOS** al servidor gracias al adaptador ethernet, y accedemos a una sala de juego.
2. **CONFIGURAMOS** nuestro personaje, elegimos armas y nos colocamos en un bando.
3. **JUGAMOS** con nuestros compañeros partidas de hasta 16 jugadores simultáneos.

"darle caña" al bando enemigo.

Durante el juego, nosotros controlamos a nuestro soldado en tercera persona y utilizamos un punto de mira para disparar, pero mucho más importante que nuestra puntería es nuestra capacidad para trabajar en equipo. Muy pronto descubrimos que los 10 escenarios del modo online son demasiado grandes (y tienen demasiados enemigos) como para recorrerlos "a nuestra bola", así que llega el momento de planear una estrategia con el resto del grupo. Para comunicarnos con ellos podemos utilizar el micrófono y los auriculares casi como si fueran un teléfono: nosotros oiremos todo lo que digan nuestros compañeros de equipo, y ellos también nos podrán oir.

Como podéis imaginar, los combates así son terriblemente divertidos (sin una pizca de ralentizaciones) y además son



MARINES

ESTE CUERPO DE LA MARINA de los EEUU domina todos los terrenos de combate: el desierto, las zonas urbanas, la jungla... Además, para asegurar el éxito siempre actúan en equipo.

EL JUEGO EN EQUIPO

Tanto a través de Internet, como en las partidas para un solo jugador, la colaboración con el resto del equipo es fundamental para cumplir las misiones en el tiempo previsto.



NOS COMUNICAMOS con ellos utilizando el "micro" o el menú de órdenes que os mostramos.



ATACAMOS las posiciones enemigas en grupo, para no dejar ningún flanco sin cubrir.



LE ASIGNAMOS al resto del grupo los objetivos secundarios.



DE UN DISPARO podemos acabar con un centinela y evitar que nos cause problemas. Pero si fallamos, dará la alarma.



LOS ENEMIGOS del modo offline no son muy listos, pero cuentan con ventaja, porque son más y pelean en su terreno.



JUGANDO ONLINE las misiones son más simples, pero la emoción de "guerrear" con 16 compañeros es una pasada.



EL CAMPO DE PRISIONEROS es una de las misiones offline más difíciles, porque debemos preservar la vida de rehénes.

POR LA ESPALDA Y SIN QUE NOS OIGAN

EL SIGILO TAMBIÉN CUENTA para pasarnos algunos niveles. En el juego contamos con dos ataques que dejan a los enemigos fuera de combate sin hacer ruido. El culatazo (izquierda) es muy útil para cuando nos encontramos de frente con un centinela, y el ataque con el cuchillo, a la derecha, nos sirve para eliminarlos si atacamos por la espalda.



CAMUFLAJE

Nuestros hombres no pueden ser detectados en ninguna situación, así que les veremos utilizar desde trajes de neopreno hasta pintura de camuflaje.

siempre diferentes. Y por cierto, os aconsejamos que vayáis practicando inglés, porque podemos jugar partidas contra gente de toda Europa, y estos "guiris" no saben lo que significa "adelante, mis valientes".

TAMBIÉN PODEMOS JUGAR UN MODO "OFFLINE", compuesto por 12 escenarios plagados de terroristas. Y a pesar de que los otros tres miembros de nuestro equipo están controlados por la consola, también podemos usar los auriculares para darles una serie de órdenes tipo "cobertura" o "fuego a discreción", aprovechando el sistema de reconocimiento de voz. ¡Que gozada!

La pena es que todas estas opciones pasan factura sobre el apartado técnico, que además de unos escenarios excesivamente poligonales, nos ofrece unos soldados poco detallados y unos





JUGANDO POR INTERNET no se observan diferencias técnicas respecto al modo historia, y para rizar el rizo, las comunicaciones son mucho más fluidas, porque nuestros compañeros nos responden por "micro".

«SOCOM» NOS PERMITE JUGAR PARTIDAS ONLINE CON 16 JUGADORES SIMULTÁNEOS



LOS ESCENARIOS no son demasiado extensos, pero están ambientados en lugares de todo el mundo, como el Congo.



PODEMOS USAR LA MIRA TELESCÓPICA e incluso pasar a una perspectiva en primera persona para apuntar mejor.

enemigos un poco "tontos" en el modo offline. En definitiva, aunque «SOCOM» resulta un juego entretenido y bien ambientado en el modo historia, su verdadera fuerza reside en las partidas por internet. Ahí no sólo se revela como un juego increíblemente divertido, sino que además demuestra que el juego online funciona perfectamente en PS2, igual que ocurre en Xbox, y ha sido todo un acierto. HC

MISIONES DE TODO TIPO

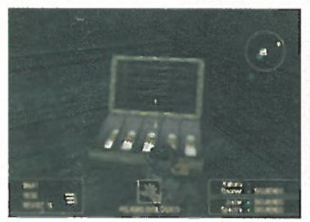
Como manejamos a un comando de élite, los Navy Seals no sólo se dedican a "silenciar" enemigos, sino que deben cumplir una serie de objetivos por misión. Las misiones principales son esenciales para avanzar de nivel, mientras que los objetivos secundarios cumplidos aumentarán nuestro rango en el escalafón militar.



DESACTIVAR BOMBAS en una plataforma petrolífera antes de que se nos agote el tiempo.



ELIMINAR AL LÍDER de un comando terrorista que ha secuestrado a unos trabajadores.



RECUPERAR LAS MUESTRAS de una peligrosa sustancia química usada en atentados.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **JUGAR POR INTERNET**, además de ser muy entretenido, siempre resulta diferente.
- **LOS AURICULARES**, que nos permiten comunicarnos con los demás "marines" de viva voz.

lo peor

- **EL APARTADO GRÁFICO**, que muestra defectos gordos, como la escasez de detalles o la niebla.
- **NO PODEMOS EDITAR NUESTRO ASPECTO** para jugar por internet y que nos reconozcan.

alternativas

Hoy por hoy todavía no existe ningún juego que sea comparable a «SOCOM», pues su experiencia online es inigualable (al menos hasta que lleguen nuevos juegos que utilicen esta opción). Ahora bien, si buscáis acción táctica, podéis probar con **«The Sum of all Fears»** o en **«Ghost Recon»**. Pero claro, sus propuestas no tienen nada que ver.

GRÁFICOS Aunque los escenarios son muy variados, los diseños resultan bastante poligonales y se mueven con brusquedad. **75**

SONIDO El doblaje al castellano es bastante bueno. La música y los efectos pasan desapercibidos, pero las voces se oyen con nitidez. **82**

DURACIÓN Las partidas online son siempre diferentes, así que no tienen fin, aunque haya pocos niveles. Y además está la opción "offline" **89**

DIVERSIÓN El juego online y el uso de los auriculares aseguran una experiencia muy divertida. El modo historia flojea, pero es algo secundario. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 86

valoración

«SOCOM» está enfocado hacia el juego por internet, y como tal, es más que notable. Sus muchos modos de juego, el uso del micrófono y el realismo de las misiones para 16 jugadores son una experiencia divertida y que funciona de maravilla, digna de ser probada por todos. Es cierto que el modo para un jugador se queda un pelín corto, y además el apartado técnico tampoco parece nada del otro mundo, pero no cabe duda de que es una buena razón para hacerse con el adaptador de banda ancha para PS2.

■ BEAT'EM UP ■ VIVENDI UNIVERSAL ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

EL INCREÍBLE HULK hace gala de todos sus poderes en este juego. Es decir, que se dedica a machacar a quien se le cruza por delante mientras sigue al malvado Líder, que le ha quitado una parte de su energía.

QUÉ VERDE ERA MI HÉROE...

HULK



Cuando los demás superhéroes se enteren de que Hulk va a tener su propio juego casi a la vez que se estrena la película, también se van a poner verdes... ¡pero de envidia!



■ **BRUCE BANNER ES UN CIENTÍFICO** que sufrió una terrible mutación tras quedar expuesto a las radiaciones Gamma durante un experimento (no, lo de Yola Berrocal es otra cosa). Desde entonces, cada vez que se enfada se transforma en una montaña de músculos de color verde, la famosa Masa, capaz de destrozarlo todo a su paso. Pues bien, Hulk, que es como le conocen los americanos, va a estrenar película el próximo 4 de julio, y nosotros podemos continuar sus aventuras en nuestra consola.

El juego tiene lugar después de lo que ocurre en la peli, y nos invita a recorrer la ciudad de San Francisco en busca de un "supermalo" conocido como El Líder, que ha robado parte de la energía de la Masa para transformarse en otro mastodonte de poderes parecidos. Hulk no es conocido precisamente por su "tacto", así que el desarrollo nos invita a repartir puñetazos entre los agentes enemigos para recuperar la cápsula donde han guardado su energía. ¡Menos mal que un golpe de la Masa es más convincente que cualquier discurso!

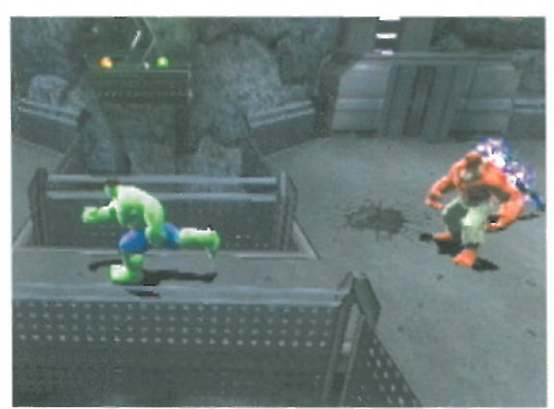
→LOS PODERES DE NUESTRO VERDOSO PROTAGONISTA consisten básicamente en la superfuerza y en una gran resistencia, y están reflejados a la perfección en el juego. Aunque la Masa no es especialmente ágil, sí es capaz combinar todos sus ataques de 45 formas diferentes, y además también puede recoger cualquier cosa que se encuentre por el escenario para utilizarla como arma arrojadiza (coches y depósitos de combustible incluidos) y, lo mejor, destrozar literalmente todos los elementos de los escenarios dejándolos echos añicos.

Por otra parte, a medida que






LOS MOVIMIENTOS de Hulk son muy "variados". Tan pronto se lía a mamporros como zarandea a sus más fieros enemigos.



LOS ESCENARIOS representan, en la mayoría de los casos, grutas controladas por el enemigo: los militares y el líder.



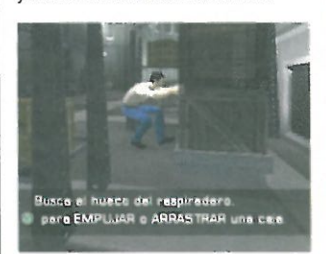
BRUCE BANNER no tiene la fuerza de Hulk, pero es capaz de usar interruptores y colarse en una base sin ser visto.

LOS NIVELES DE BANNER

Banner debe infiltrarse en la zona militarizada para encontrar pistas sobre el paradero del Líder. Para ello debe evitar todos los enfrentamientos y procurar no dejar ni una sola huella:

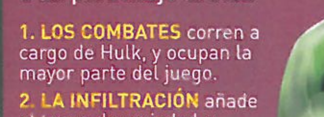


AGACHADOS nos mantenemos lejos de la vista de los centinelas y además no hacemos ruido.



LAS CAJAS son muy útiles para descubrir pasos ocultos o formar escaleras.





ASÍ ES «HULK»

Tres desarrollos que dan vida a un personaje brutal:

1. **LOS COMBATES** corren a cargo de Hulk, y ocupan la mayor parte del juego.
2. **LA INFILTRACIÓN** añade el toque de variedad, y corren a cargo de Banner.
3. **LOS PUZZLES** son fáciles, y casi siempre consisten en meter una cifra contrarreloj.



nuestro nivel de enfado vaya creciendo (cosa que ocurre cada vez que recibimos un golpe o hacemos una llave) podremos realizar ataques más poderosos, como la palmada sónica o el terremoto, que seguro que os suenan si habéis leído los cómics. Pero todo esto no significa que los 25 niveles del juego se vayan a convertir en un paseo por el parque, porque los enemigos (que por cierto, son bastante repetitivos) también tienen habilidades mejoradas, y además pueden utilizar armas de fuego. De hecho a veces los combates están tan equilibrados, que lo mejor es echar a correr hacia el siguiente escenario sin mirar lo que nos dejamos detrás.

→TAMBIÉN EXISTEN FASES DE INFILTRACIÓN, en las que controlamos a Bruce Banner "calmado", y que consisten en

HULK →

ES UNA MOLE de color verde imposible de controlar. Por suerte, en el juego obedece todas nuestras órdenes, que casi siempre consisten en pelear y destruir el escenario.

EXTRAS DE COLOR VERDE

Una vez que nos hemos acabado el juego, podemos disfrutar de modos ocultos, personajes y vídeos que multiplican su duración:



"HULK APLASTA" es un modo que consiste en destrozar todo el escenario en tiempo récord.

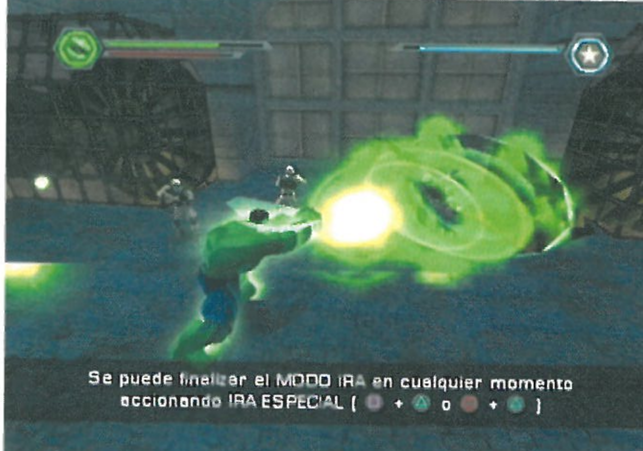


LA SUPERVIVENCIA sirve para demostrar cuánto aguanta Hulk frente a decenas de enemigos.



LOS VÍDEOS Y BOCETOS nos dan pistas interesantes sobre lo que vamos a ver en la película.



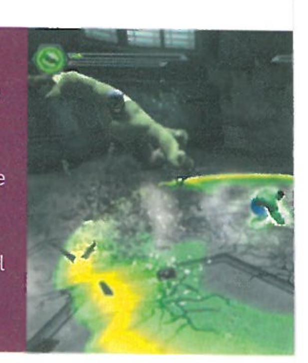


CUANDO LA MASA SE CABREA...

▲ EL TERREMOTO barre todo lo que hay a nuestro alrededor, ya sean enemigos o partes del decorado, pero agota nuestra barra de furia.

◄ LA PALMADA SÓNICA es un movimiento típico de los cómics, y también es nuestra única manera de atacar a distancia (aparte de lanzar cualquier pieza de maquinaria, claro). Su parte mala es que sólo aturde a nuestros enemigos.

ESCENARIOS "ROMPIBLES"
El mayor atractivo de los combates es la posibilidad de destrozar casi cualquier cosa que veamos repartida por el escenario. Incluso podemos derribar partes del techo si saltamos sobre los lugares más delicados.



HULK DISFRUTA DE TODOS SUS SUPERPODERES EN ESTE "BEAT 'EM UP"

despistar a los guardias y científicos enemigos para colarnos en los complejos controlados por El Líder. Estos niveles son bastante escasos, y cuentan con algún que otro puzzle para animar el desarrollo, pero la verdad es que hay tantos indicadores en pantalla que resolverlos está "chupado". Además, las posibilidades del doctor Banner son mucho más limitadas que las de su alter ego monstruoso, por lo que el desarrollo durante estas fases nos limita a buscar determinados lugares u objetos mientras nos movemos escondidos y agachados evitando ser sorprendidos por los guardias.

LA CERCANÍA CON EL ASPECTO DEL CÓMIC queda asegurada por un buen uso de la técnica "cel shading", empleada para que los gráficos parezcan dibujos animados. Y el efecto de destrucción de los escenarios (que no son muy variados) está realmente conseguido. Eso sí,

CEL SHADING

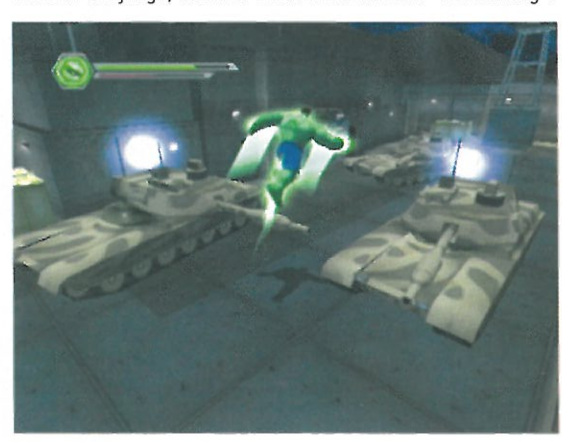
El diseño de los personajes no es igual que el de la película, sino que se acerca mucho más a los tebeos gracias al empleo de esta técnica gráfica. De todas maneras, sus expresiones faciales son la caña.



LOS ENEMIGOS se repiten bastante a lo largo del juego, pero no nos cansamos de hacerlos papilla.



LOS VÍDEOS sirven para irnos enterando de la historia. Como el resto del juego, también están realizados en "cel shading".



DE UN SALTO, Hulk es capaz de recorrer grandes distancias y, de paso, aplastar a sus enemigos durante la caída.

ENEMIGOS FINALES



DOS TIPOS DE JEFES FINALES nos esperan al final de algunos escenarios. El primer tipo (a la izquierda) son unos mastodontes tan grandes como el propio Hulk, mientras que los de segunda clase, como el Líder (derecha) utilizan poderes especiales en lugar de su fuerza.







LA CÁRCEL DE ALCATRAZ se ha convertido en un centro de investigación donde tenemos que buscar la energía de Hulk.

también hay defectos en el apartado gráfico, pues algunas animaciones son flojas y las cámaras a veces están demasiado alejadas. Lo que queda claro es que el gran atractivo del juego descansa sobre su carismático protagonista, los altos niveles de acción y los numerosos extras, en forma de vídeos, personajes y minijuegos, que nos esperan tras acabar con El Líder. Si os mola Hulk, vais a disfrutar seguro.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL PROTAGONISTA,** cuyos poderes están muy bien reflejados y puede destrozar casi cualquier cosa.
- **LOS EXTRAS,** que incluyen trailers de la peli, nuevos modos de juego y personajes ocultos.

lo peor

- **LA DURACIÓN,** ya que los 25 niveles se completan en poco tiempo, pues no es muy difícil.
- **SU MECÁNICA ES ALGO REPETITIVA,** puesto que apenas hay variaciones en los niveles.

alternativas

El mejor juego de superhéroes que hay ahora mismo en cualquier consola es **«Spiderman»**, aunque, si os atrae más el personaje, **«X-Men 2»** tampoco está nada mal. Como "beat 'em up", el más currado sigue siendo **«El Señor de los Anillos: Las Dos Torres»**, aunque **«State of Emergency»** resulte algo más entretenido.

GRÁFICOS El monstruo es igualito que en los cómics. Los escenarios están algo vacíos y son repetitivos, pero mola poder destrozarlos a golpes. **80**

SONIDO El doblaje al castellano es correcto, al igual que los efectos, que además están en 5.1 (simulado en PS2). La música, sólo discreta. **79**

DURACIÓN 25 niveles es un buen número, aunque son tan cortos que el juego apenas dura 6 horas. Los modos extra prolongan la duración. **75**

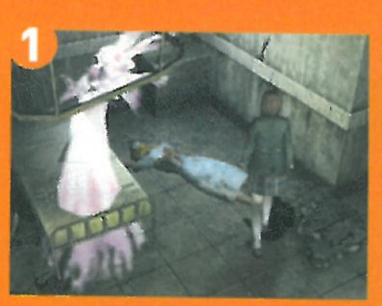
DIVERSIÓN La acción y las peleas son brutales y el personaje tiene un gran carisma, pero la mecánica llega a hacerse repetitiva. **80**

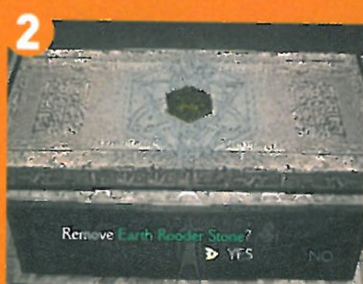
PUNTUACIÓN FINAL 80

VALORACIÓN

Aprovechando el estreno de la peli, Hulk aterriza en las consolas para hacer lo que mejor se le da: pelearse y destrozarlo todo. Los fans de La Masa estarán encantados con una adaptación tan fiel al personaje, y el resto podrán disfrutar con un juego sencillo y directo, donde la acción sin descanso es la protagonista. Es una pena que esta mecánica, a la larga, se haga algo repetitiva, y que técnicamente el juego sea mejorable, pero no dudéis en ir a por el si buscáis acción y espectáculo sin complicaciones.

■ AVENTURA DE TERROR ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ +18 ■ Lanz.: Ya disponible









ESCAPAR DE LOS ASESINOS es una de las "tareas" principales que debemos hacer en esta aventura. Esperamos que Alyssa esté en plena forma...

UNA CHICA CON MUCHO VALOR

Para superar esta aventura, Alyssa debe afrontar toda clase de peligros repartidos a lo largo de cinco niveles. Esto lo que debe hacer en cada uno de ellos:

1. **INSPECCIONAR A FONDO LOS DECORADOS** para encontrar los objetos que pertenecieron a los espíritus errantes que la acechan.
2. **SUPERAR DIVERSOS PUZZLES** de creciente dificultad (en la versión final, los textos están en castellano).
3. **ELIMINAR AL ASESINO EN SERIE** de cada escenario. Aquí sí puede usar armas, ¡pero cuesta lo suyo!

LA TORRE DEL TERROR

CLOCK TOWER 3

Una jovenzuela en apuros, rivales "zumbados", miedo, tensión... No, no se trata del festival de Eurovisión, es una nueva aventura de terror.



ALYSSA →

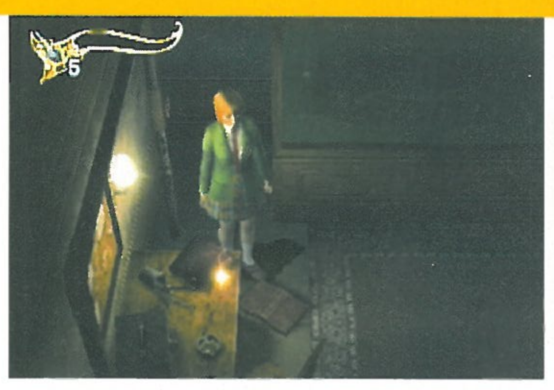
Esta joven quinceañera es la protagonista absoluta de la aventura. Bueno, ella, los cinco asesinos en serie con los que tiene que acabar, y unos cuantos fantasmas a los que debe ayudar a encontrar descanso.

■ **EN ESTE "SURVIVAL HORROR" TAN PECULIAR** nos metemos en la piel de la chica con peor suerte del mundo: se llama Alyssa Hamilton, y no sólo debe viajar en el tiempo para vérselas con unos asesinos en serie, sino que... ¡encima va desarmada!

Para enfrentarnos a estos tipos, primero debemos ayudar a una serie de espíritus que vagan por los escenarios, y que fueron asesinados precisamente por los "chalados" que custodian cada uno de los 5 niveles de la aventura. La forma de ayudar a los fantasmas es simple: tan sólo tenemos que investigar cada nivel desde la típica vista en tercera persona, buscar un objeto al que estaban especialmente unidos y entregárselo. Suena fácil, pero para lograrlo hay que superar una buena colección de puzzles y, lo que es peor, ¡esquivar los ataques de los asesinos, que nos persiguen por todo el decorado!

→ **LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO ESTAMOS HUYENDO** del lunático de turno, una idea bastante atractiva y original, aunque también es cierto que puede no gustar a todo el mundo, especialmente a aquellos que busquen algo más de acción (recordad que





LA AMBIENTACIÓN es uno de los puntos fuertes de esta aventura. Ayuda a crear una atmósfera de mucho misterio.



AL NO PODER USAR ARMAS durante gran parte del juego, esta aventura de terror tiene un planteamiento "diferente".



ESTOS FANTASMAS necesitan un objeto "sentimental" para poder descansar en paz. Si lo hacemos, podremos combatir contra los asesinos.

¡PROCURA NO ASUSTARTE!

En lugar de tener la barra de energía típica, en este juego nos encontramos un medidor de pánico. Si se llena del todo, el miedo se apoderará de Alyssa.



CUANDO APARECE UN ASESINO O UN FANTASMA, el medidor de pánico comienza a rellenarse poco a poco. Por suerte, nos podemos tomar ciertas pócimas que ayudan a calmar a Alyssa.



ALYSSA SE QUEDA INMÓVIL UNOS SEGUNDOS si las cosas llegan a ponerse feas de verdad. Durante ese rato se queda a merced de sus rivales... ¡y hasta puede llegar a perder la vida!







LOS ASESINOS EN SERIE nos pondrán las cosas difíciles durante las cinco fases de las que consta la aventura. Todos tienen un aspecto acorde con su trastornada personalidad, y con tan sólo escucharles hablar dan ganas de esconderse debajo de la mesa.

sólo podemos combatir contra los enemigos finales). Además, la duración de la aventura es algo corta, y tampoco resulta especialmente difícil de superar.

Por lo demás, un control simple y bien implementado, un más que correcto acabado gráfico, con decorados y personajes en 3D, y una logradísima ambientación redondean una aventura terrorífica. No tendréis miedo de probarla, ¿verdad? HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **SU DESARROLLO** es fresco como pocos y bastante entretenido. ¡Os cansaréis de tanto correr!

■ **LA AMBIENTACIÓN** está muy bien conseguida. La aventura logra transmitirnos miedo y tensión.

lo peor

■ **SU DURACIÓN** es demasiado limitada. No le hubieran venido mal algunos niveles y extras más.

■ **LE FALTA ALGO DE ACCIÓN.** Si os va la marcha, este título puede no llegar a satisfaceros del todo.

alternativas

La aventura de terror que más nos gusta continúa siendo el escalofriante **«Silent Hill 3»**, que supera claramente al resto en todos los apartados. Aparte, **«Silent Hill 2»**, **«Project Zero»** o el propio **«Resident Evil Code: Veronica»** os proporcionarán, como mínimo, los mismos niveles de tensión y "canguis" que este «Clock Tower 3».

■ **GRÁFICOS** Tanto personajes como decorados están realizados en 3D. Lo que fallan son las animaciones de los personajes, algo lentas. **80**

■ **SONIDO** La banda sonora y los efectos aportan tensión a la acción. Por desgracia, los numerosos diálogos no han sido doblados. **82**

■ **DURACIÓN** Los cinco niveles os los podéis "pulir" en menos de ocho horas... y la verdad es que luego no hay mucho más a lo que agarrarse. **73**

■ **DIVERSIÓN** El desarrollo del juego resulta bastante entretenido y original, aunque quizá le falte algo más de acción para enganchar de verdad. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Esta aventura de terror protagonizada por Alyssa y una panda de asesinos cuenta con uno de los desarrollos más originales que hemos probado. Además su apartado gráfico -en 3D- está bien rematado, y la ambientación logra ponernos los pelos de punta. El principal problema lo encontramos en su corta duración, pues es posible completar el juego en menos de ocho horas y además los extras no aportan gran cosa. Y es una pena, porque mientras dura lo cierto es que el título logra mantenernos muy entretenidos.

DANIEL QUESADA

■ PLATAFORMAS ■ RARE ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







JUEGO ANTIGUO, JUEGO NUEVO

Con respecto a la versión de Super Nintendo se han añadido un modo Time Attack, un cuadro con las estadísticas de nuestra partida, la posibilidad de salvar cuando queramos y, sobre todo, estos tres sabrosos alicientes:

1. UN MINI-JUEGO DE BAILE con Candy Kong. Hay que pulsar las teclas indicadas en el momento justo, y sirve para dos amigos usando el cable link.

2. OTRO DE PESCA. Hay que coger los peces que nos diga Funky Kong dentro de un tiempo límite. Este minijuego también es válido para dos jugadores.

3. EN LOS ESCENARIOS hay dispersas cámaras fotográficas. Al encontrarlas abrimos ilustraciones en un álbum que podemos mirar desde el mapa general.

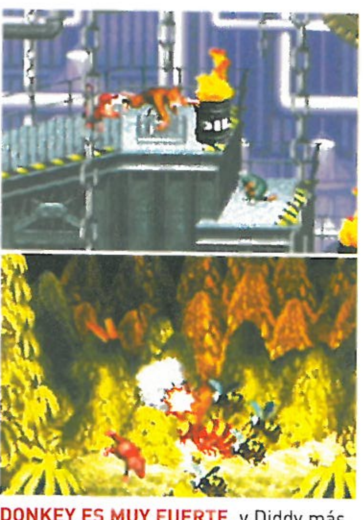


LA VARIEDAD es una de las genialidades del juego. Incluso podemos montar en varios animales amigos para avanzar.



LOS SALTOS son lo más importante. También debemos usar barriles para abrir zonas, eliminar bichos o impulsarnos.





DONKEY ES MUY FUERTE, y Diddy más hábil. Alternamos el control entre ellos.

SALTARINES, LOCOS Y MUY MONOS

DONKEY KONG COUNTRY

Es grande, lleva corbata y se cabrea si le quitas sus plátanos. ¡El gorila más famoso y saltarín de las consolas vuelve a la carga!

■ **LA VERSIÓN DE ESTE JUEGO PARA SNES** causó un terremoto hace 9 años gracias al novedoso uso de los gráficos renderizados (generados por ordenador en vez de estar realizados a mano, "pixel a pixel") y a unos mapeados plataformeros con decenas de niveles, rutas alternativas y apetitosos secretos, que invitaban a jugarlo una y otra vez.

Ahora, esa joya se ha convertido a GBA, y no sólo regresa con la misma calidad, sino también con algunas novedades que podéis ver en el cuadro superior.

→ **LA PROPUESTA DE «DKC» ES BIEN SENCILLA:** el malvado King. K. Rool ha robado todos los plátanos de Donkey, así que nuestro gorila debe recuperarlos acompañado de su colega Diddy. Mientras que el primero puede con los enemigos más fuertes, su amigo salta más, y tenemos que intercambiar el control entre ambos en unas fases plataformeras muy variadas, para las cuales nos da pistas el abuelo Cranky.

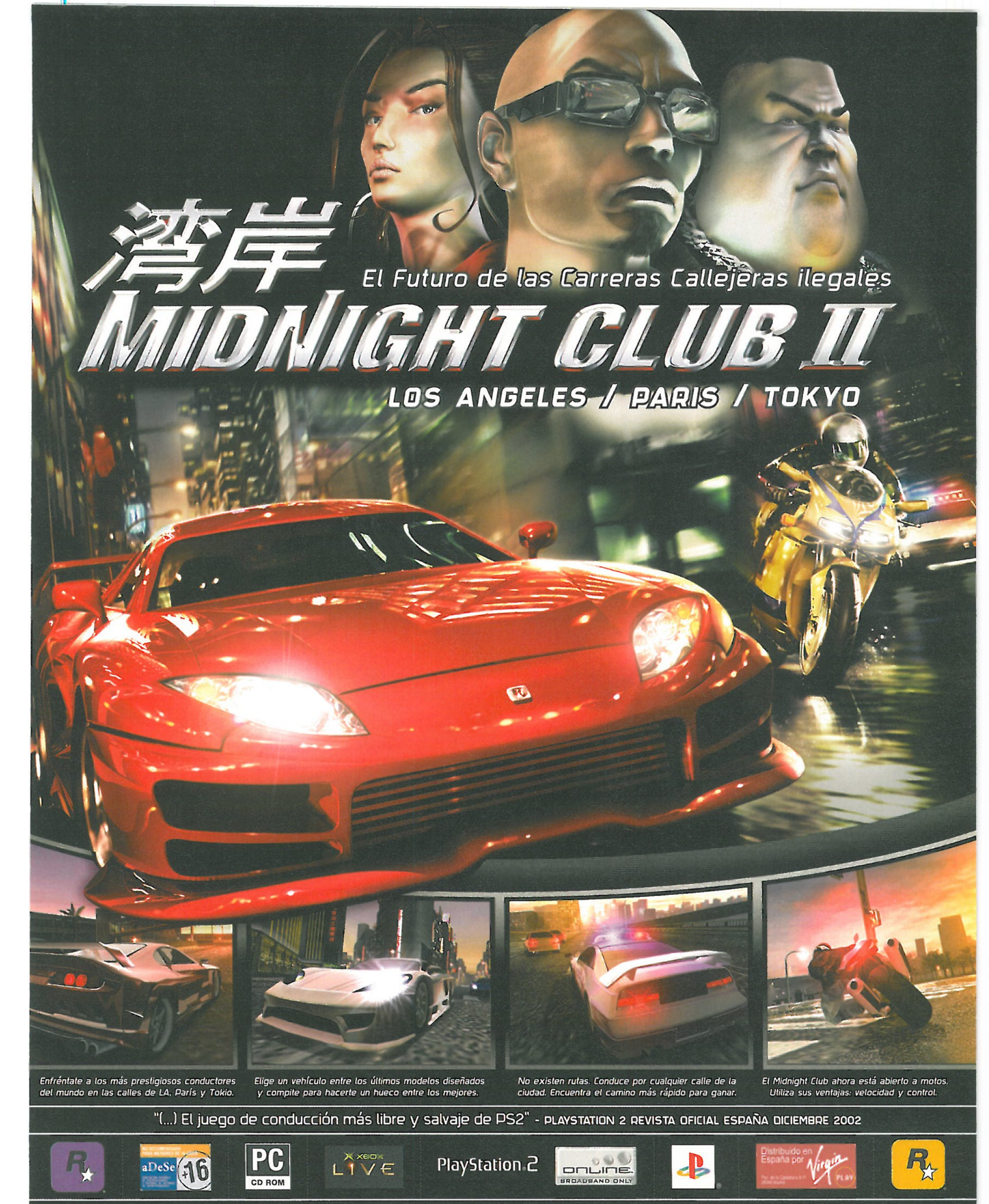
Aunque para avanzar basta con llegar al final de cada escenario, la gracia está en completar el juego al 100% buscando todos los secretos y caminos ocultos. Además, podemos jugar el modo Contra Reloj, competir en los minijuegos en modo multijugador... ¡Qué lujo de cartucho! HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	90
■ SONIDO	84
■ DURACIÓN	90
■ DIVERSIÓN	91

Valoración No sabemos si son los monos, los gráficos o la infinidad de secretos, el caso es que este juego fue genial en su momento, y lo sigue siendo ahora que incluye más novedades.

PUNTUACIÓN FINAL 90



湾岸
El Futuro de las Carreras Callejeras ilegales
MIDNIGHT CLUB II
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO
Enfréntate a los más prestigiosos conductores del mundo en las calles de LA, París y Tokio.
Elige un vehículo entre los últimos modelos diseñados y compite para hacerte un hueco entre los mejores.
No existen rutas. Conduce por cualquier calle de la ciudad. Encuentra el camino más rápido para ganar.
El Midnight Club ahora está abierto a motos. Utiliza sus ventajas: velocidad y control.
"(...) El juego de conducción más libre y salvaje de PS2" - PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA DICIEMBRE 2002
aDeSe +16
PC
CD ROM
XBOX LIVE
PlayStation 2
ONLINE
BROADBAND ONLY
Distribuido en España por Virgin PLAY
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2
"PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas comerciales registradas por Sony Computer Entertainment Inc. El juego Online requiere conexión a internet y un adaptador para Network de PlayStation 2 (vendido por separado). El icono de Online es una marca registrada por Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, y los logos de Xbox son cualquiera de ellos marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los U.S. y/o otros países y son usados bajo licencia de Microsoft. Rockstar Games, Rockstar San Diego y the R logo son marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, inc. Copyright 2002. Todos los derechos reservados.

■ ACCIÓN/ESTRATEGIA ■ MICROSOFT ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +16 ■ Lanz.: Ya disponible







SI NOS UNIMOS, VENCEREMOS

El equipo de "Brute Force" tiene cuatro miembros. Podemos pasar el control de uno a otro, y también dar órdenes al resto del grupo para que nos apoye:

1. **ESCOGEMOS A NUESTRO PERSONAJE FAVORITO** para que avance y despeje el terreno de enemigos. ¡Abre camino, Flint!
2. **MIENTRAS ATACAMOS,** nuestros compañeros nos apoyan en la retaguardia, o bien se lanzan directamente al objetivo.
3. **LAS HABILIDADES SE COMPLEMENTAN:** Brutus tiene visión especial, Flint es una buena francotiradora, Tex maneja dos armas a la vez...



EL ESCUADRÓN "BRUTE FORCE" está formado por cuatro miembros. Sólo pueden tener éxito si combinan sus habilidades y colaboran cuando entran en acción.

EQUIPO "A LA FUERZA"

BRUTE FORCE

El trabajo en equipo es algo normal, ¡incluso cuando avanzamos junto a una cyborg, un lagarto, y una chica invisible!

■ **ESTAMOS EN EL LEJANO AÑO 2340,** y los planetas de la Confederación sufren constantes ataques alienígenas. Sólo los "Brute Force" pueden detenerlos, así que dejad lo que estéis haciendo y preparaos para la acción. Comenzamos controlando a Tex, el líder del grupo, que debe reclutar a tres miembros más: la mercenaria Hawk, Brutus el lagarto y Flint, la mujer-cyborg.

Ya formado el equipo, recorremos 6 planetas acabando con conspiraciones, eliminando terroristas o liberando rehénes. El desarrollo es una mezcla de acción y estrategia, y cada uno de los protagonistas tiene habilidades propias, como manejar explosivos, volverse invisible o regenerarse. Sin embargo, la clave para ganar es la colaboración.

→LA MEJOR ESTRATEGIA PARA SALVAR EL PELLEJO es la combinación de habilidades. Podemos controlar a cualquiera de los personajes individualmente, y "saltar" a los otros tres cuando queramos, pero también podemos dar órdenes al resto del grupo: Cubrir, Atacar, Mantener o Moverse. Así, mientras abatimos a unos enemigos a distancia con Flint, podemos hacer que Brutus



Aparte de ser una excelente tiradora, esta espectacular mercenaria cuenta con otras habilidades: maneja un cuchillo de energía y es capaz de volverse invisible para atacar a sus rivales por sorpresa.





MOVERNOS EN SOLITARIO es útil si queremos sorprender a algún enemigo despistado. ¡Muerde el polvo, lagarto!



MANTENER LA UNIDAD del equipo se recomienda para superar determinadas zonas sin perder ningún miembro.



LOS ENEMIGOS tienden emboscadas que nos obligan a reagruparnos. En estos tiroteos todos los personajes han de atacar a la vez.

¿AMIGOS O ENEMIGOS?

En el intenso modo multijugador de «Brute Force» podemos hacer de todo: formar un mismo equipo, ir por libre, luchar entre escuadrones...



CON DOS EQUIPOS individuales podemos manejar a cualquier miembro, ¡y dejar que los otros se enfrenten entre sí! La IA de nuestros compañeros siempre cumple con las expectativas.



SI SE JUNTAN CUATRO EQUIPOS, las batallas pueden alcanzar niveles épicos de diversión.¡Menuda ensalada de tiros! Y lo mejor es que el equipo siempre responde bien.







LOS PODERES de cada personaje son únicos y muy útiles, aunque por tiempo limitado. Flint (Izq.) tiene una perfecta puntería, Hawk es capaz de hacerse invisible,Tex (Centro) utiliza dos armas a la vez, y Brutus (Der.) detecta a los enemigos con su visión especial antes de atacarlos.

se lance al ataque, mientras Tex nos cubre y Hawk guarda la retaguardia. Las tácticas son ilimitadas, y lo mejor es que los personajes son tan "inteligentes" que nunca nos dejan tirados.

Esto también se nota en el modo multijugador, en el que hasta ocho jugadores pueden librar campañas con su propio equipo. Se completa así un juego "redondo", que nos enseña que la unión hace la fuerza... bruta.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS HABILIDADES DE CADA PROTAGONISTA.** Son variadas y espectaculares, a la vez que útiles.
- **LA INTELIGENCIA** de los cuatro personajes al obedecer órdenes. ¡Da gusto ver cómo se desenvuelven!

lo peor

- **SE HACE CORTO** en el modo individual, aunque si estáis suscritos Xbox Live! podéis bajar contenidos.
- **NO TIENE UN MODO ONLINE,** con lo genial que hubiera sido luchar formando equipos en la Red...

alternativas

Un juego muy parecido en su desarrollo es **«Conflict Desert Storm»**, aunque tiene un nivel técnico inferior. En **«Commandos 2»** también controlamos un equipo con distintas habilidades, aunque la estrategia tiene más importancia que la acción. Por la similar ambientación y diseño futurista, «Brute Force» también nos recuerda al magnífico **«Halo»**.

- **GRÁFICOS** Escenarios gigantescos, que mezclan elementos futuristas y selváticos, junto a personajes bien modelados (¡sobre todo las chicas!). **85**
- **SONIDO** Música épica y marcial (que nos recuerda a "Desafío Total") acompañada de un buen doblaje al castellano y, por supuesto, sonido 5.1. **82**
- **DURACIÓN** El modo Campaña se hace algo corto, pero podéis bajaros nuevas misiones y mapas en Xbox Live!, y el modo multijugador le da "vidilla". **83**
- **DIVERSIÓN** Las habilidades que tiene cada personaje, y las estrategias para combinarlas, hacen que el desarrollo sea muy variado e intenso. **86**

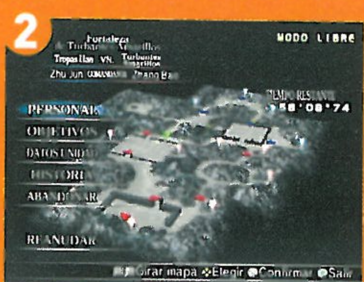
PUNTUACIÓN FINAL 85

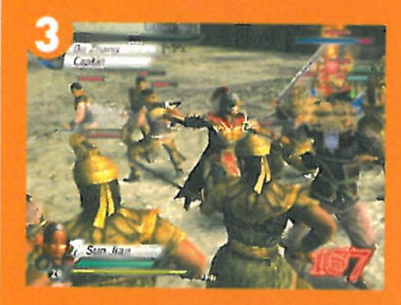
valoración

Se suele asociar la estrategia a juegos lentos y pesados por turnos, pero «Brute Force» une ese componente estratégico a un desarrollo con enormes dosis de acción. Hay muchos disparos y enemigos, cierto, pero además los métodos para derrotarles requieren trabajar en equipo y crear nuestras propias tácticas, algo muy gratificante si con ellos obtenemos la victoria. Y lo mejor del caso es que esta diversión se ha trasladado íntegramente al modo multijugador, del que «Brute Force» es ya uno de los representantes más destacados.

■ ACCIÓN ■ KOEI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 27 de junio









LAS BATALLAS CAMPALES de este juego combinan acción y estrategia a partes iguales, sin olvidar algunos toques "roleros". ¡Menuda mezcla!

LA GUERRA HACE AMIGOS

Estos chinos tienen una forma la mar de rara de arreglar sus problemas: en vez de dialogar, prefieren reunir un ejército y pelear unos contra otros hasta que no quede nadie en pie. Si no queréis que os pillen de sorpresa, fijaos en estas claves:

1. ELEGID UN PERSONAJE entre los 42 disponibles. Están agrupados en 4 grandes clanes, y cada uno de ellos tiene un desarrollo diferente.
2. ESTUDIAD EL MAPA para determinar la estrategia: qué posiciones vais a atacar, a qué aliados protegeréis...
3. PELEAD A ESPADAZO LIMPIO contra todos los enemigos que veáis: soldados, generales, tenientes... ¡todos deben probar el filo de vuestra espada!

ACCIÓN QUE "CONQUISTA"

DYNASTY WARRIORS 4

Antes de poner restaurantes y tiendas de "todo a 1 euro", los chinos libraban batallas masivas para lograr el control de su país.

GUAN YU →

Este es sólo un ejemplo de los 42 generales que hay en este juego. Todos ellos quieren quedarse con la parcelita más grande de China, pero en vez de hablar, pelean.

■ **CHINA DEBÍA SER UN PAÍS MUY VALIOSO** en la era antigua, porque hasta el último de los mandarines quería dominarla. Y claro, en cuanto nos hemos convertido en generales del ejército "amarillo" jugando a«Dynasty Warriors 4», a nosotros también nos ha entrado un ardor guerrero que nos empuja a completar una larguísima campaña militar para conquistar el país.

El desarrollo que acompaña a este planteamiento es el típico de los juegos de acción, así que manejamos a nuestro general en tercera persona, mientras peleamos contra cientos de enemigos en unos escenarios enormes. Entre toda esta acción también hay hueco para la estrategia, porque si queremos que nuestra campaña sea un éxito, en vez de liarnos a espadazos contra todo hijo de vecino, conviene debilitar al ejército rival atacando determinadas posiciones, como las puertas o las máquinas de guerra.

→ **SEGÚN EL GENERAL QUE HAYAMOS ESCOGIDO**, el desarrollo varía (a veces tendemos emboscadas, otras hacemos de señuelo...). Y como son 42, y hay un montón de fases distintas (¡algunas pueden llevarnos más de







UN BUEN "ANIMAL" puede decidir una guerra, así que siempre que podáis montad en un caballo o un elefante.



LOS COMBATES ENTRE GENERALES a veces se resuelven como en los juegos de lucha, es decir, uno contra uno.



EL GOLPE ESPECIAL de cada general sirve que eliminemos a varios enemigos a la vez. Eso sí, antes de usarlo hay que llenar una barra peleando.





LOS MODOS DE JUEGO

«Dynasty Warriors 4» hace cierta la frase "calidad y cantidad", porque nos ofrece un montón de modos juego diferentes, tanto en solitario como con un colega. Y para que veáis que no exageramos ni un pelo, fijaos en todos los que hay disponibles.



EL MODO DESAFÍO nos propone batir nuestro propio récord de enemigos derrotados, objetos recogidos, tiempo empleado...



EN EL MODO COOPERATIVO podemos pedir que nos ayude un amigo para pasarnos esa fase que se nos atasca.



EL EDITOR DE PERSONAJES sirve para crear nuestro propio general, y luego utilizarlo para quedarnos con toda China.

media hora!), la duración se alarga bastante. Lo malo es que, al final, los combates se hacen repetitivos, y casi siempre acabamos siguiendo la misma estrategia. Además, los gráficos tampoco son muy allá, porque los escenarios andan algo escasos de "decoración", y una tupida niebla no nos deja ver muy lejos. Eso sí, lo divertido que es jugar en el modo cooperativo junto con otro amigo no nos lo quita nadie. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL SISTEMA DE JUEGO,** porque mezcla acción, estrategia y algunos elementos "roleros".
- **LA DURACIÓN,** ya que para desbloquear los 42 generales, hay que jugar muuucho tiempo.

lo peor

- **SE HACE REPETITIVO:** lo normal es seguir una estrategia parecida en casi todas las fases.
- **LA ESPESA NIEBLA** que se ve en los escenarios recorta demasiado nuestro campo de visión.

alternativas

Las alternativas más parecidas a este juego son las dos últimos capítulos de **«Dynasty Warriors»** y la saga **«Kessen»,** (aunque son más estratégicos), todos ellos algo peores. Otros juegos de acción salvaje son **«State Of Emergency»**, que es más divertido pero algo más corto, y **«Devil May Cry 2»**. Eso sí, éste último tiene más toques aventureros.

- **GRÁFICOS** Hay un montón de personajes bien diseñados en pantalla, pero los escenarios están algo vacíos y la niebla no nos deja ver mucho. **76**
- **SONIDO** La banda sonora está bastante bien, y las voces, aunque escasas y en inglés, también tienen calidad. Donde más flojea es en los efectos. **80**
- **DURACIÓN** Las fases son largas, cambian con cada personaje y hay 42 generales, pero al caer en la monotonía, no invita a jugar tantas veces más. **83**
- **DIVERSIÓN** Enfrentarnos a cientos de enemigos con un poco de estrategia nos ha gustado, pero el sistema de combates se hace repetitivo. **73**

PUNTUACIÓN FINAL 75

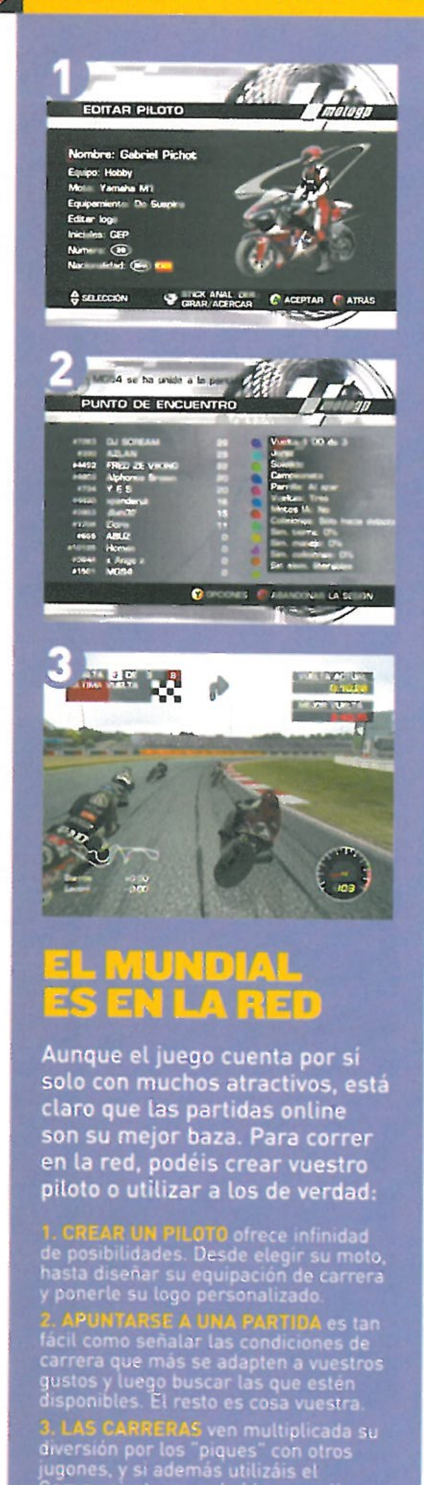
valoración

La cuarta entrega de «Dynasty Warriors» sigue fiel a la saga, y una vez más nos ofrece una divertida y adictiva mezcla de acción, estrategia y rol. Además, los diferentes modos de juego, incluyendo uno cooperativo a pantalla partida, y la cantidad de secretos por desbloquear aseguran en teoría un montón de horas de "vicio". Pero como ocurría también en anteriores entregas, casi todas las fases se resuelven de la misma manera, y el apartado gráfico no es nada del otro mundo, lo que oscurece un poco el resultado final.



GABRIEL PICHOT

■ VELOCIDAD ■ THQ ■ 1 - 16 JUGADORES (online) ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



EL MUNDIAL ES EN LA RED

Aunque el juego cuenta por sí solo con muchos atractivos, está claro que las partidas online son su mejor baza. Para correr en la red, podéis crear vuestro piloto o utilizar a los de verdad:

1. **CREAR UN PILOTO** ofrece infinidad de posibilidades. Desde elegir su moto, hasta diseñar su equipación de carrera y ponerle su logo personalizado.
2. **APUNTARSE A UNA PARTIDA** es tan fácil como señalar las condiciones de carrera que más se adapten a vuestros gustos y luego buscar las que estén disponibles. El resto es cosa vuestra.
3. **LAS CARRERAS** ven multiplicada su diversión por los "piques" con otros jugones, y si además utilizáis el Communicator para hablar con ellos, se convierten en algo irresistible.



EL CAMPEONATO DE MOTO GP reúne a los pilotos que mejor dominan las dos ruedas, y este juego os invita a competir con ellos y con otros jugones a través de la red.





LOS OBSTÁCULOS que tendréis que superar a lo largo y ancho del campeonato serán de todo tipo. Desde el "modo desafío" que incluye cada circuito, con el que ganaréis puntos para mejorar la moto, hasta la copiosa lluvia, que pondrá la pista muy peligrosa.

DOS RUEDAS Y MILES DE PILOTOS

MOTO GP 2

¿Os gusta presumir de ser los más rápidos sobre la pista? Pues ya es hora de que lo demostréis contra jugones de todo el mundo.

■ **LA FIEBRE DEL MUNDIAL DE MOTO GP** lleva ya bastante tiempo "causando estragos" en PS2, pero en Xbox estamos sólo ante el segundo capítulo, que esta vez no lleva la firma de Namco (los creadores de esta saga) sino de THQ. Eso supone que estemos ante un simulador hecho casi desde cero, y lo mejor de todo, ¡orientado al juego online!

De todas formas, si no tenéis la posibilidad de jugar por internet, «Moto GP 2» cuenta con suficientes atractivos, como la licencia de la temporada 2002, un multijugador para cuatro jugadores, y un "modo carrera" en el que podéis crear vuestro piloto y correr el campeonato completo.

➔ **PERO LO MEJOR SON LAS CARRERAS ONLINE,** que os permiten enfrentaros a jugones de todo el mundo mediante diversos retos, que van desde un torneo, en el que los puntos se acumulan de una carrera a otra, hasta un "modo acrobacias", en el que se premian los caballitos, adelantamientos, etc. Además, podéis usar el micrófono Communicator para hablar con los vuestros rivales y "picarles".

Y como todo esto se redondea con un gran apartado gráfico y un control muy ajustado, «Moto GP 2» se convierte en una delicia para todos los "moteros".

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	85
SONIDO	89
DURACIÓN	90
DIVERSIÓN	89

Valoración: THQ ha sabido coger lo mejor del «Moto GP» original (como su vistosidad y su licencia), y le ha añadido la emoción y el interés del juego online, que funciona de maravilla.

PUNTUACIÓN FINAL 89

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

¿Podrás soportar la presión?

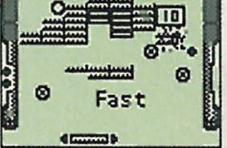


¡DESCÁRGATE LOS JUEGOS DE GAMELOFT EN TU MÓVIL* !

CÓDIGO : 4468
Nokia 3510i, 7210, 6610, 5100, 6100, 7250, Siemens S55,M55

ARCADE

BLOCK BREAKER





CÓDIGO : 5281
Nokia 3410, Siemens M50

RAYMAN® BOWLING

CÓDIGO : 7617
Nokia 3410, 3510i, 7210, 6610, 5100, 6100, 7250, Siemens M55, S55

PLANET ZERO



CÓDIGO : 8944
Nokia 3410, 3510i, Sharp GX10, Siemens M50, M55, S55

RAIL RIDER



CÓDIGO : 1787
Nokia 3410, 3510i, Siemens M50, C55

PRINCE OF PERSIA®



CÓDIGO : 6593
Todos los Teléfonos* excepto Siemens C55

SIBERIAN STRIKE™

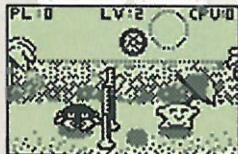




CÓDIGO : 9642
Todos los Teléfonos* excepto Siemens C55, M55, S55

DEPORTES

SUMMER VOLLEY



CÓDIGO : 8992
Nokia 3410, Siemens M50

RAYMAN® GOLF



CÓDIGO : 1932
Todos los Teléfonos* excepto Motorola T720, Siemens M55, S55

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER



CÓDIGO : 2647
Nokia 3410, 3510i, 7650, 3650, 7210, 6610, 5100, 6100, 7250,

SKATE &SLAM

CÓDIGO : 3109
Todos los Teléfonos* excepto Siemens C55, S55

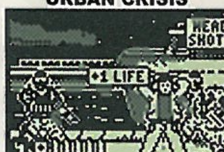
ACCIÓN

TOM CLANCY'S™ SPLINTER CELL



Disponible en exclusividad en el portal e-mocion de Telefonica Movistar

RAINBOW SIX™ URBAN CRISIS



CÓDIGO : 7066
Nokia 3410, Siemens M50

NIGHTMARE™ CREATURES



CÓDIGO : 4303
Nokia 3510i

PLATAFORMA

RAYMAN® 3



CÓDIGO : 4023
Nokia 3510i, 7650, 3650

GULO'S TALE



CÓDIGO : 4517
Nokia 3510i, Motorola T720, Sharp GX10

DESCÁRGATE TU JUEGO SIMPLEMENTE

ENVIA UN SMS con :
La palabra JUEGO + MODELO MOVIL al **5525** ***
Ej. Si tienes un 7650, envía JUEGO 7650
y sigue las instrucciones

O LLAMA AL 906 99 78 87 **
y ¡sigue las instrucciones!

El juego quedará alojado en tu terminal.
¡Podrás jugar cuando y donde quieras!

Para descargarte el juego, tu móvil tiene que estar configurado para WAP.

REFLEXIÓN

SOLITAIRE



CÓDIGO : 8084
Nokia 3410, Motorola T720
Siemens M50, C55

GAMELOFT CASINO



CÓDIGO : 8779
Nokia 3410

CARRERAS

SPEED DEVILS™



CÓDIGO : 6995
Nokia 3410, 3510i, 7650, 3650, 7210, 5100, 6100, 7250, 6610, Siemens M50, C55

Ubi Soft

*Teléfonos compatibles más abajo

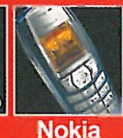
MAS JUEGOS PARA TU TELÉFONO MÓVIL EN

WWW.GAMELOFT.COM

** Via 906: 1,06 €/min desde una línea fija y 1,40 €/min desde un móvil, IVA incluido.
*** Via SMS te cargan 1,04€/SMS (4 SMS por descarga de un juego a color y 3 SMS por la descarga de un juego en blanco y negro). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Dispones no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios de los mismos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com













Nokia 3410 | Nokia 3510i | Nokia 7650 | Nokia 3650 | Motorola T720 | Nokia 7210 | Nokia 6610 | Sharp GX 10 | Siemens S55 | Siemens M55

y también en
Nokia 7250
Nokia 5100
Nokia 6100
Siemens M50
Siemens C55



■ PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







UNA JOYA DE MONSTRUOS

Wario es un tipo sencillo: para ser feliz le bastan cinco millones de joyas guardadas en su sótano. Lo malo es que ahora toda su fortuna se está convirtiendo en un tropel de monstruos, así que debe luchar para recuperarla. Para lograrlo cuenta con...

1. **UNOS BUENOS PUÑOS**, con los que puede cargarse a los enemigos de cada nivel, y un trasero bien duro, con el que pega sus famosos "golpes de culo".
2. **UNAS PIERNAS DE SALTARÍN**, que le sirven para superar las endiabladas fases de bonus y que son necesarias para superar todos los niveles del juego.
3. **SU INTELIGENCIA**, con la que puede idear una estrategia para derrotar a los jefes finales y mandarles al oscuro agujero del que nunca debieron salir.



PARA RECUPERAR TODO SU DINERO, Wario no tiene más remedio que darle a las piernas para saltar plataformas y a los puños para derrotar a cientos de monstruos.

WARIO "SALTA" A LA FAMA

WARIO WORLD

Siempre habíamos criticado la envidia que Wario siente por Mario, pero bien visto... ha servido para que nos traiga su nuevo juego.

■ **SU AVARICIA LE HA COSTADO CARA A WARIO:** acaba de "adquirir" una joya que, en lugar de hacerle más rico, ha convertido toda su fortuna en un ejército de monstruos. Cualquier otro saldría "pitando", pero a Wario le puede tanto la codicia, que ha decidido recuperar sus ahorros a toda costa, aunque eso le obligue a superar una aventura en la que se mezclan acción y plataformas.

Nosotros le acompañamos, y nos toca recorrer de principio a fin los 8 niveles del juego mientras damos rienda suelta a nuestras habilidades saltarinas y nos enfrentamos a un montón de enemigos. Y aún hay más, porque para superar de cada uno de esos escenarios (diseñados de forma lineal y con una perspectiva lateral en "semi-3D") también hay que completar una serie de mini-fases sin enemigos, donde lo que prima son los saltos.

→ **ESTE DESARROLLO ES BASTANTE DIVERTIDO,** y además tiene un atractivo añadido: podemos desbloquear una serie de minijuegos para descargar (y jugar) en nuestra GBA. Eso sí, no todo el monte es orégano, y aunque «Wario World» nos ha entretenido, también es cierto que he-



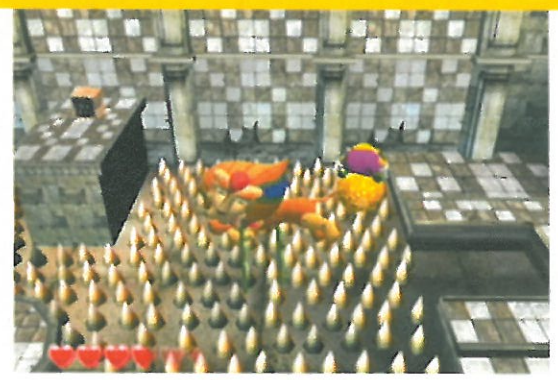
WARIO →

Para los que aún no conozcáis al alter-ego de Mario, os diremos que es avaricioso, mala persona y tiene mala uva. Pero aún así... el caso es que nos cae bien.





EN LAS FASES DE BONUS priman las plataformas, aunque también las hay en las que toca resolver pequeños puzzles.



AGARRARSE A UN LEÓN DE JUGUETE es la mejor forma de cruzar una piscina de pinchos sin acabar hecho un colador.



CADA UNO DE LOS 8 NIVELES DEL JUEGO está ambientado de forma diferente. Hay fases en el circo, en el bosque, y hasta una en el cementerio.

¡PEGA DURO!

No penséis que por ser el protagonista de un juego de plataformas lo único que sabe hacer Wario es saltar como un muelle. Este tipo tan polifacético también acaba con los malos con estos golpes:

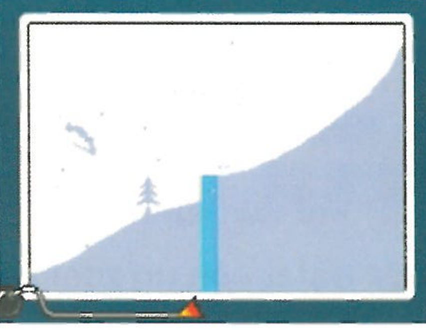


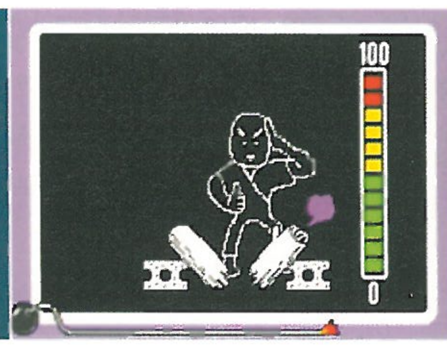
LANZAR A SUS ENEMIGOS por los aires, lo que es muy útil para activar interruptores de difícil acceso o jugar a los bolos con abigarrados grupos de malos.



VOLTEAR A LOS MONSTRUOS no sólo sirve para librarnos de los enemigos que intenten rodearnos, sino que también es necesario para abrir algunas puertas o activar ascensores.







LA CONEXIÓN CON GBA está aprovechada en «Wario World», ya que en la zona de descargas (Izq.) podemos elegir entre varios mini-juegos sacados de «Wario Ware» y jugar con ellos en nuestra GBA... (Centro y Derecha) ¡sin necesidad de usar un cartucho!

mos echado en falta una mayor profundidad de juego. Además, a esto hay que unir una duración algo escasa, pues nos lo podemos pasar en apenas un par de días, y un apartado técnico que no tiene fallos, pero que resulta bastante normalito. Vamos, que estamos ante un título con el que los más "canijos" de la casa van a disfrutar seguro, pero que a los más mayorcitos se les va a quedar un poco "pequeño" (je, je).

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS FASES SECUNDARIAS**, que nos recuerdan a los niveles de bonus de «Super Mario Sunshine».
- **LA CONECTIVIDAD CON GBA**, que nos permite descargar varios minijuegos en nuestra portátil.

lo peor

- **ES ALGO FÁCIL Y SIMPLE**, lo que desilusionará a los que busquen un desarrollo más exigente.
- **SE HACE CORTO**, y no tiene alicientes suficientes que consigan "picarnos" para volverlo a jugar.

alternativas

Por ahora, las mejores plataformas siguen siendo las de **«Super Mario Sunshine»**, un juego divertido, variado y muy largo. Pero si ya lo tenéis no os perdáis otros títulos como **«Rayman 3»**, que no está nada mal, o **«Dr. Muto»**, aunque no es tan divertido como los anteriores. Todos estos juegos seguro que os tienen saltando hasta que os salgan agujetas.

GRÁFICOS El diseño de algunas fases está bien, así como el de muchos de los jefes finales, pero en general el juego anda escaso de detalles. **75**

SONIDO Los efectos de sonido no están mal, pero la música pasa algo desapercibida, y podemos llegar a cansarnos de los gritos de Wario. **72**

DURACIÓN El juego nos lo pulimos en un par de días, aunque luego podemos "rejugárnoslo" e intentar desbloquear todos los minijuegos de GBA. **73**

DIVERSIÓN El sistema de juego es entretenido, pero la falta de profundidad hacen que éste sea un título más adecuado al público infantil. **75**

PUNTUACIÓN FINAL 75

valoración

El debut de Wario en GameCube nos ha dejado un buen sabor de boca. Primero porque su desarrollo tiene tanta acción como plataformas, y segundo porque gracias a su conexión con GBA podemos disfrutar con los minijuegos de «Wario Ware» sin necesidad de cartucho. Pero esto no basta para quitarnos la sensación de que este es un juego pensado para los peques, en vez de para jugadores más exigentes, que pueden sentirse decepcionados por la facilidad y la falta de profundidad. Aunque ya se sabe, sobre gustos...

RICARDO DEL OLMO



■ ACCIÓN ■ THQ ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 52,95 € (8.810 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 30 de junio



UN VETERANO CAZA-ZOMBIS

Ash ya se las ha visto con los zombis en tres pelis de serie B, así que si hay alguien que sepa cómo hay que tratar a estos "medio vivos", es él. Poned en práctica estos consejos para salir con vida de «Evil Dead»:

1. **LA PUNTERÍA ES FUNDAMENTAL.** Ash ha descubierto que los zombis son "alérgicos" a las armas de fuego, así que el muy listo no para de usarlas.
2. **EL NECRONOMICÓN** es un libro muy especial, que le permite realizar trucos de magia tan útiles como poseer a un zombi o lanzar rayos eléctricos.
3. **LOS OBJETIVOS** de cada fase son muy variados, así que tan pronto nos toca encontrar unas piedras mágicas, como "recolectar" objetos de plata.



LOS MUERTOS VIVIENTES piensan invadir un pequeño pueblo, aunque no saben que allí vive Ash, un tipo capaz de frenar a todos los zombis usando su sierra mecánica.







EL MODO ARCADE de «Evil Dead» consiste en un montón de mini-fases en las que nos toca cargarnos a unos cuantos zombis o conseguir una cierta cantidad de objetos. El truco está en que nos dan un número de balas limitado, así que toca ahorrar un poco.

ZOMBIS "ASH-TA" EN LA SOPA

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

Hay dos formas de tratar con un zombi: escapando o cortándolo en lonchas con una sierra. En este juego, sólo vale la segunda.

■ **UNA DE LAS PELIS DE TERROR MÁS CAÑERAS** de los 80 fue "Posesión Infernal", que luego dio lugar a una trilogía. ¿Os acordáis? La reestrenaron hace poco, y básicamente se trataba de ver cómo Ash, un pueblerino fanfarrón y un poco bestia, se tenía que cargar a un montón de zombis armado con una sierra mecánica. Lo mismito que hace en este juego, que está a medio camino entre la acción y la aventura de terror. Vamos, que el desarrollo de sus 6 fases no se reduce a aporrear botones, sino que también nos hace cumplir objetivos, como encontrar una llave o rescatar inocentes, que resultan bastante entretenidos.

→ ACABAR CON TANTO ZOMBIS NO ES NADA FÁCIL, aunque tampoco imposible. Y es que como vamos armados con una sierra mecánica, un buen puñado de armas de fuego y un libro mágico que nos sirve para lanzar hechizos, la elevada dificultad del juego no llega a desesperar.

Dónde si flojea el juego es en sus gráficos, pues aunque se juntan muchos enemigos en pantalla, no están muy detallados y además los escenarios sufren cierta "escasez poligonal". Eso sí, la atmósfera es fiel a las pelis, así que, el gore, la acción y el humor negro están asegurados. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	68
■ SONIDO	76
■ DURACIÓN	74
■ DIVERSIÓN	75

Valoración: Un desarrollo variado, unas buenas dosis de acción y una atmósfera fiel a la de las pelis completan un juego entretenido, al que sólo le falla el apartado gráfico.

PUNTUACIÓN FINAL 74



VEN A
TOYS "R" US
Novedad
Regalo de la banda sonora del juego
Promoción limitada
59,99€
PACK PS2
Consola PS2
+ 2 Mandos
+ X-men 2: La venganza de Lobezno
+ Hulk
+ Final Fantasy X
324,99€
AHORRA 46 €
Llévate 2 de estos juegos y paga sólo 1
El juego de regalo será siempre el de menor valor
2x1
AHORRA 50 €
PACK PS2
Consola PS2 + Mando
+ Socom + Headset
+ Crash Bandicoot
+ The Thing
319,99€
PACK PS2
Consola PS2 + 2 Mandos
+ Altavoces 4.1 + Bolsa PS2
+ Mando DVD + Vertical Stand
274,99€
AHORRA 35 €
PACK GBA
Consola GBA
+ Spyro 2
+ Earthworm Jim
+ The Scorpion King
159,99€
AHORRA 30 €
EXCLUSIVO CLIENTES TARJETA TOYS "R" US
Reserva uno de estos juegos Pokemon y llévate una estupenda Radio o Cassette portátil
(valorado en 10 €)
GAME BOY ADVANCE
46,99€ precio unidad
Regalo
Pokemon Rubi y Zafiro GBA
Lanzamiento 25 de julio
XBOX
PACK XBOX
Consola XBOX
+ Mando
+ Crash bandicoot
+ Hulk + The Thing
299,99€
AHORRA 50 €

■ VELOCIDAD ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







LA FÓRMULA DEL ÉXITO

Si queréis labraros un futuro en esto de la F1, más os vale ir entrenando, pues vais a afrontar pruebas de lo más duro. ¡Y no querréis acabar en la cuneta...!

1. CREAR UN PILOTO es la primera de vuestras tareas, indicando su nombre, nacionalidad y aspecto físico (aunque, bueno, lleváis puesto el casco).

2. SUPERAR EL TEST de conducción no es demasiado difícil, pero según cómo lo hagáis, se interesarán por vuestros servicios unas escuderías u otras.

3. LA TEMPORADA consta de 17 carreras que disputaréis de forma consecutiva, y de vuestra posición dependerá que acabéis cambiando o no de equipo.



DISPUTAR TODA LA TEMPORADA DE F1 con un piloto creado por vosotros puede ser muy divertido, y podréis fichar por cualquier equipo.

MAMÁ, QUIERO SER PILOTO

F1 CAREER CHALLENGE

¿Schumacher? ¿Alonso? ¿Pero se puede saber quiénes son esos? Vosotros podéis fichar por un equipo y afrontar una temporada de Fórmula 1, así que no hay nadie que se atreva a haceros sombra.

FERRARI

Hasta el menos puesto en Fórmula 1 ha oído hablar de Michael Schumacher, y cómo no, de su flamante bólido. No en vano, conduciendo esta "fiera" se ha convertido en uno de los grandes deportistas de los últimos tiempos.



■ **AHORA QUE LA F-1 SE HA PUESTO DE MODA** gracias a Fernando Alonso, seguro que muchos de vosotros flipareis si os decimos que este juego nos da la oportunidad de seguir sus pasos (o sus neumáticos, mejor dicho). A diferencia de anteriores capítulos de la saga, su principal propuesta es crear nuestro propio piloto y fichar por un equipo para disputar el mundial con todos los conductores, escuderías y circuitos oficiales de las cuatro últimas temporadas (ojo, faltan los datos de la actual). Según nuestros resultados en cada temporada, al final del año recibimos jugosas ofertas, por si nos apetece cambiar de equipo. El reto, claro, es ver si podemos llegar a ser campeones del mundo.

→ **ESTE MODO "CARRERA" ES CASI EL ÚNICO QUE HAY,** aparte del divertido multijugador para cuatro y las carreras sueltas, ya que lamentablemente se ha eliminado la opción de disputar la temporada con un piloto real.

Ahora, que si queremos subir al podio debemos entrenar unas cuantas horas, pues el control de







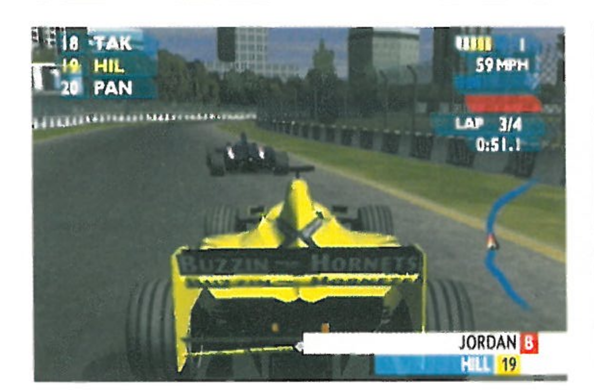
LAS VISTAS INTERIORES son igual de jugables, y gracias a su realismo os meten de lleno en la piel de vuestro piloto.



EL MULTIJUGADOR es una buena excusa para quedar con tres amigos y ver quién es de verdad un as del volante.



LOS CIRCUITOS son todos los oficiales del campeonato, así que tendréis que viajar a Indianápolis, Imola... o a Cataluña, que pilla un poco más cerca.





¿TE CREES UN BUEN PILOTO?

Con la velocidad que alcanzan estas máquinas, no es de extrañar que tengáis algún que otro percance a lo largo de la temporada. Tendréis que poner los cinco sentidos si no queréis que un error al volante os haga tirar por tierra el campeonato.



LA LLUVIA os pondrá las cosas bastante difíciles, pues vuestro bólido patinará en las curvas y se volverá más incontrolable.



LOS CHOQUES con los rivales os pueden hacer perder piezas de la carrocería, y hasta obligaros a tirar la toalla. ¡Adiós rueda!



LOS BOXES son visita obligada en cada carrera, y si no queréis perder tiempo, debéis seguir las indicaciones de la radio.

los bólidos es muy exigente (quizá demasiado) y hace que sólo los que estén más familiarizados con los simuladores puedan llegar a sacarle todo el jugo.

Aunque requiera mucho esfuerzo, «F-1 Career Challenge» es muy recomendable, porque también hay que tener en cuenta su estupendo apartado gráfico, que le imprime a las carreras un gran realismo, y logra situarlo entre los mejores del género. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS** son muy realistas, e incluyen todo tipo de alardes técnicos: reflejos, clima...

■ **EL MODO CAREER** nos mete de lleno en el mundillo de la F-1, y podemos fichar por escuderías.

lo peor

■ **EL CONTROL** os resultará demasiado exigente si no sois muy expertos en este género.

■ **FALTAN MODOS DE JUEGO.** Es una pena no poder disputar la temporada con los pilotos reales.

alternativas

Si os va la Fórmula 1, vuestra mejor opción en las tres consolas es **«F1 2002»**, muy similar a este título, sólo que en él sí controlamos a los pilotos de verdad. También contáis en PS2 y Xbox con **«IndyCar Series»**, aunque es bastante inferior. Y en cuanto a velocidad en general, **«GT3»** (PS2) y **«Colin McRae 3.0»** (PS2 y Xbox) siguen siendo los mejores.

■ **GRÁFICOS** El diseño de los bólidos y circuitos es excelente, y cuenta con todo tipo de efectos climáticos y de luz de lo más realista. **90**

■ **SONIDO** El rugido de los coches es más que suficiente para sumergirnos en las carreras, aunque los mensajes de la radio están en inglés. **84**

■ **DURACIÓN** Aunque le falta algún que otro modo de juego, el modo "Career" y el multijugador (para cuatro) pueden llegar a dar mucho de sí. **79**

■ **DIVERSIÓN** Las exigencias del control pueden compensarse a base de echarle horas y de disfrutar del enorme realismo de las carreras. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

Este título supone un cambio en la saga de EA, lo cual conlleva ventajas e inconvenientes. La gran ventaja es obvia, y es que crear nuestro propio piloto y poder barajar las ofertas de las escuderías tras cada temporada es todo un aliciente. La lástima (y aquí viene el inconveniente) es que con eso se haya eliminado el modo tradicional, en el que podíamos correr el campeonato con Schumacher y compañía. Lo que no ha perdido calidad es el apartado gráfico, cuyo realismo hace que cada carrera sea una delicia para los más expertos.

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ

■ ACCIÓN ■ LSP ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 27 de junio







MERCENARIOS MULTIUSOS

Los cuatro miembros de el escuadrón «CT» se reparten las tareas en cada fase. Igual se ponen a rescatar rehénes con un helicóptero, que abaten terroristas utilizando un rifle.

1. SI TENEMOS QUE ESCAPARNOS "VOLANDO", nos lanzamos en un paracaídas y tan tranquilos. ¡Ojo con la altitud y latitud, que deben coincidir!

2. PARA RESCATAR A LOS REHÉNES, es necesario que utilicemos el rifle de francotirador para eliminar a los terroristas. Cuidado dónde disparáis...

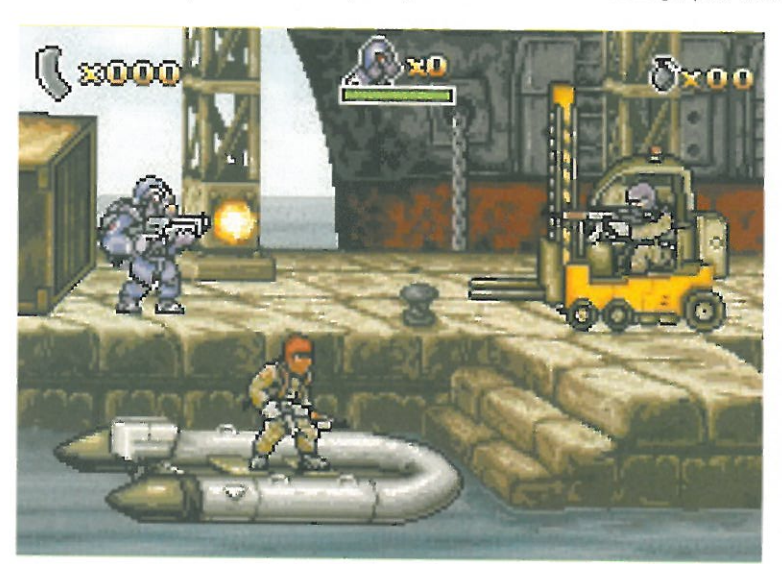
3. LOS REHÉNES DEBEN SER RECOGIDOS a bordo del helicóptero y trasladados a una zona segura, entre el fuego enemigo. De paso, también podemos derribar a los rivales.



LAS FUERZAS ENEMIGAS nos van tendiendo emboscadas en cualquier zona. ¡"Dadle vidilla" al gatillo para avanzar!



PODEMOS MANEJAR TANQUES (que "choriceamos" al enemigo) para arrasar todo a nuestro paso. ¡Quita de ahí!





LOS HELICÓPTEROS son rivales duros, aunque también los podemos pilotar.

ACCIÓN ANTI-TERRORISTA

CT SPECIAL FORCES BACK TO HELL

Nos da igual que os libraseis de la mili. Ahora sois soldados, y os toca pilotar helicópteros, rescatar rehénes, volar instalaciones...

■ **LOS SOLDADOS QUE COMPONEN EL EQUIPO "CT"** andan bastante atareados, porque su enemigo, el grupo terrorista La Red, les está dando más problemas que nunca. Su misión (y la nuestra) es recorrer todo el planeta en busca de las bases de los terroristas, y claro, tienen que abrirse paso a tiros hasta que no quede ningún "maloso" suelto. Eso sí, los hombres de La Red no son hermanitas de la caridad, y se atreven a atacarnos en grupo, con francotiradores, lanzándose en paracaídas y hasta avanzando con vehículos antitanques.

➔ **NUESTRO ESCUADRÓN TIENE CUATRO MIEMBROS:** Raptor, Stealth Owl, Aquila One y Avenger, y cada uno tiene su propia especialidad, ya sea rescatar rehénes, pilotar un helicóptero de combate o manejar de armas de fuego. En las misiones de campo contamos no sólo con un amplio arsenal de escopetas, granadas o bazookas, sino que podemos lanzarnos en paracaídas o usar vehículos de combate, lo que nos viene de perlas contra los "jefazos", las hordas de terroristas... o contra ese "amigo pelma" que nos dispara, ya que podemos jugar contra un colega vía link. La variedad está asegurada, pero os avisamos que se parece mucho a la primera parte. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	86
SONIDO	78
DURACIÓN	63
DIVERSIÓN	83

Valoración «CT 2» es un cartucho con un muy buen nivel técnico, repleto de acción y con una gran variedad de situaciones. Muy divertido, aunque para un solo jugador es algo corto.

PUNTUACIÓN FINAL 82

¿Reciclas Tus Emociones?



Sólo en Daily Price compramos
los Videojuegos, CDs y DVDs que ya has disfrutado...

...para que puedas tener lo último



39.95 € 37.95 € 13.45 €

La cadena Daily Price te ofrece la mayor selección de videojuegos a precios pensados para tu bolsillo. Además, te los recompramos cuando los hayas superado.



más diversión por menos dinero

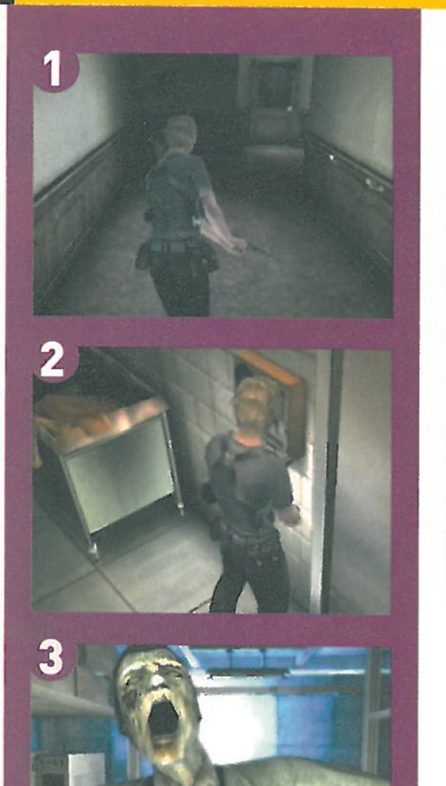
BUSCA TU TIENDA MÁS CERCANA E INFÓRMATE

902 157 418

CENTRAL DE FRANQUICIAS

www.daily-price.es

■ DISPAROS ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 63,95 € (10.640 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



NO SÓLO TIROS

A diferencia de otros juegos de disparos, en «RE Dead Aim» nos encontramos un desarrollo muy variado. Así se juega:

1. **EXPLORAMOS** en tercera persona los oscuros y amplios escenarios. Con la ayuda de la linterna abrimos puertas y registramos a fondo todos los cajones y estanterías en busca de pistas.
2. **RECOGEMOS** las armas que nos encontramos, además de otros objetos, como llaves o documentos, que nos ayudan a entender mejor la historia.
3. **DISPARAMOS** a los zombis y demás "bicharracos" desde la vista subjetiva, ya sea con el mando o la G-Con 2. ¡Toma!

LOS DISPAROS con la G-Con 2 se combinan con la exploración de los escenarios en este nuevo «Resident Evil».

EL MIEDO ES "SUBJETIVO"

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Para relajarse, no hay nada como irse a un crucero de placer, pero después de ver cómo es éste... ¡mejor quedarnos en casa!

■ **EL TEMIDO VIRUS "T" ATACA DE NUEVO,** y en esta ocasión ha infectado a toda la tripulación de un enorme transatlántico, convirtiéndola en un ejército de zombis. Y como lo más seguro es que no estén tramando nada bueno, el agente Bruce McGivern ha sido enviado allí con la peligrosa misión de dejar el barco más limpio que una patena.

Por suerte, su herramienta de trabajo no es una fregona, sino un arsenal lleno de pistolas, escopetas y lanzagranadas, que podemos manejar sin dificultad, preferiblemente usando la pistola G-Con 2. Con ella debemos disparar a todo bicho, viviente o no, usando una vista subjetiva que nos permite apuntar a cualquier parte del cuerpo de los zombis, al tiempo que esquivamos sus ataques.

→ **PERO NO TODO ES DISPARAR EN «DEAD AIM»,** ya que cuando no hay enemigos cerca podemos pasar a una vista tercera persona para buscar pistas y recoger munición, llaves o plantas, como si de cualquier otro capítulo de la saga se tratara.

Esta original mecánica ha resultado ser un acierto, y aunque hemos echado en falta algún

→ BRUCE

Es el agente encargado de acabar con todos los zombis del barco. Hacia la mitad del juego se encuentra con Fongling, una chica a la que podemos controlar tras llegar al final de la aventura.





EL NÚMERO DE ZOMBIS que tratan de merendar a costa nuestra es altísimo. Sin duda, la acción está asegurada



APUNTAR A LA CABEZA es la manera más rápida y efectiva de acabar con los fiambres. ¡Cómo mola tener una G-Con!



EL CONTROL está muy bien adaptado, tanto si jugamos con pistola, como si lo hacemos con el pad. Podemos disparar y esquivar a la vez.





¡QUE BICHOS MÁS FEOS!

Los enemigos que nos encontramos durante el juego seguro que son conocidos de sobra por todos vosotros, pero es que ahora muestran un grado de realismo nunca visto en un «Resident Evil» de PS2, o sea que... ¡dan más miedo que nunca!



LOS ZOMBIS son los enemigos más numerosos y aunque tienen poca resistencia, suelen atacar en grupo. Ese aliento fétido...



LOS HUNTER son unas criaturas de color verde que poseen una gran agilidad y rapidez, y que atacan con sus afiladas garras.



LOS ENEMIGOS FINALES como por ejemplo Tyrant, presentan un tamaño enorme y también son los más difíciles de abatir.

puzzle más, se ve respaldada por unos gráficos totalmente en 3D, que mezclan unos personajes muy bien diseñados con unos escenarios un poquito vacíos .

Hasta aquí todo es muy correcto, pero donde falla el juego es en su duración, ya que es posible completar la aventura en modo normal en menos de dos horas, lo que sumado a su falta de extras hacen que nos quedemos con ganas de más "plomo". HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

SU PLANTEAMIENTO, que mezcla disparos en vista subjetiva con el desarrollo típico de la saga.

LA AMBIENTACIÓN, tanto gráfica como sonora, hace que nos metamos de lleno en la aventura.

lo peor

LA DURACIÓN, porque cuando le estás cogiendo el gustillo al juego, descubres que ya estás en el final.

NO TENER PISTOLA, ya que sin este periférico el juego pierde prácticamente toda la gracia.

alternativas

La verdad es que es muy difícil encontrar un juego que fusione los disparos y la aventura como lo hace «Dead Aim». Pero si lo que buscáis es sacarle provecho a vuestra G-Con 2, podéis probar con **«Time Crisis 2»**, que está mucho más enfocado a la acción. En **«Vampire Night»** se combinan también el terror y los disparos, y es mejor que éste.

GRÁFICOS Los enemigos están bastante bien diseñados, pero los escenarios se ven un poco vacíos. El efecto de la linterna está muy currado. **83**

SONIDO Las melodías al estilo «Resident» y los típicos lamentos de los zombis crean una buena ambientación. Eso sí, las voces están en inglés. **80**

DURACIÓN El juego resulta cortísimo, y aunque al acabarlo podemos controlar a Fongling, el desarrollo de la aventura no cambia un ápice. **56**

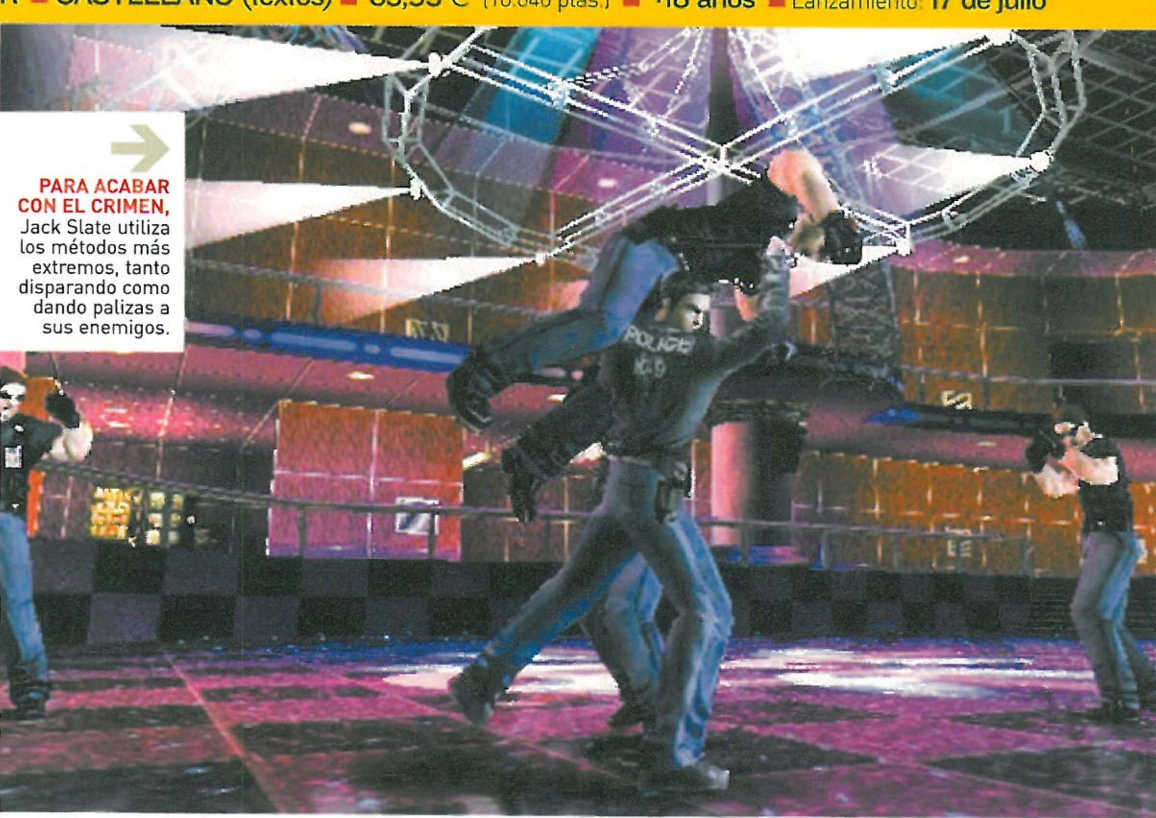
DIVERSIÓN Los momentos de disparos son muy emocionantes, y las dosis de aventura adecuadas. Eso sí, sin pistola pierde bastante. **81**

PUNTUACIÓN FINAL 72

valoración

Por primera vez la saga «Gun Survivor», de la que este juego es la cuarta entrega, ha sabido combinar perfectamente la mecánica clásica de anteriores «Resident Evil» "normales" (ya sabéis, la exploración en tercera persona), con el paso a una vista subjetiva desde la que podemos disparar a los zombis usando la pistola de PS2. Sin embargo, su escasa duración (nosotros tardamos dos horas en acabarlo la primera vez que jugamos), y la falta de extras, hacen que un título que "apuntaba" muy alto pierda muchos enteros.

■ ACCIÓN ■ NAMCO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 63,95 € (10.640 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 17 de julio



PARA ACABAR CON EL CRIMEN, Jack Slate utiliza los métodos más extremos, tanto disparando como dando palizas a sus enemigos.

SÓLO CONTRA LA MAFIA

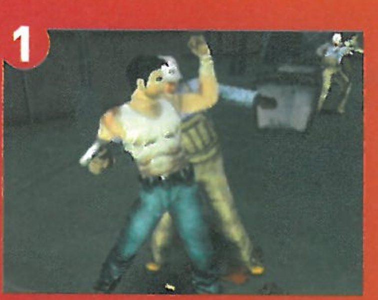
DEAD TO RIGHTS

Que tiemble el crimen organizado, porque este poli piensa borrarlo del mapa. ¿Cómo? Con un gatillo fácil y repartiendo tortas como panes.

■ **GRANT CITY ES UN MAL SITIO PARA VIVIR.** La ciudad en la que transcurre este juego de acción es un nido de delincuentes. Y como la ley "mira a otro lado", la gente de bien ya sólo puede confiar en Jack Slate, un policía honrado, y en nosotros, que al fin y al cabo somos quienes le controlamos.

Pero la mafia no se lo pone fácil, porque primero se cargan a su padre y después le tienden una trampa para que vaya a "chirona". Es lógico que ahora Jack esté muy cabreado, algo que demuestra mientras recorre 15 niveles ambientados en barrios, cárceles, muelles y almacenes, liándose a tiros con cuanto maleante se cruce en el camino que le separa de sus "benefactores".

➔ **SLATE NO SÓLO ES UN EXCELENTE TIRADOR,** sino que guarda varios ases en la manga: se cubre tras las esquinas, usa a sus rivales como escudos y dispara con "tiempo-bala" en el mejor estilo "Matrix". Si se queda sin armas, desarma a sus rivales con espectaculares llaves, y si algún "pesao" sigue dando guerra, también puede hacer que su perro Shadow se encargue de él.

1


2


3


UN POLI CON RECURSOS

Jack no sólo dispara (y acierta) sobre cualquier blanco, sino que también se defiende muy bien con los puños... y con su fiel mascota, el perro Shadow.

1. CUERPO A CUERPO no hay rival para Jack con sus patadas, puñetazos y hasta presas para desarmar.

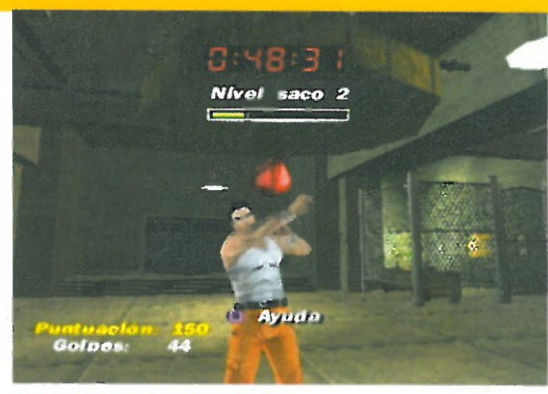
2. EN LOS TIROTEOS, nuestro héroe se enfrenta a docenas de enemigos. Por suerte, Jack puede ralentizar la acción y liquidarlos a todos con su "tiempo-bala" particular.

3. SU PERRO SHADOW puede desarmar a los enemigos, liquidarlos y llevar el arma a Jack. ¡Buen chico!

JACK ➔

El poli más duro de Grant City es a la vez el único honrado, pero está dispuesto a ser peor que sus enemigos para vengar las "perrerías" que le hicieron.

PODEMOS COGER A LOS RIVALES para utilizarlos como "escudos humanos". ¡Nos sentimos muchos más seguros!



EXISTEN VARIOS MINIJUEGOS indispensables para poder avanzar, como "strip-tease", pesas o este "punching-ball"



JACK HACE CASI DE TODO: pelear a puño descubierto, meterse en los tiroteos más intensos, o asaltar a los "yakuza" junto a una asesina a sueldo.



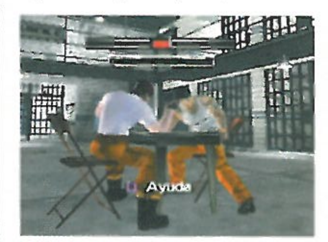


ACCIÓN A LO HOLLYWOOD

«Dead to Rights» no sólo cuenta con un desarrollo espectacular, sino que también su argumento podría ser perfectamente el de una peli de acción. De hecho, encontramos guiños a grandes clásicos del género, como "Tango y Cash" o "Arma Letal".



LA PELEA EN LAS DUCHAS de la cárcel es un elemento clásico que no podía faltar. ¡Nunca te agaches a por el jabón, Jack!



ECHA UN PULSO como en "Yo el Halcón" o "Encerrado" para conseguir un plan de fuga tampoco es una mala idea.



¿AMIGO O ENEMIGO? Los momentos en plan "John Woo" son también muy habituales a lo largo del desarrollo del juego.

A esta aventura de serie negra en la que nos vemos envueltos no le falta ningún detalle: ni los clubs de striptease, ni las bombas, ni los motines carcelarios, elementos que dan lugar a divertidos minijuegos. Esta variedad, una gran ambientación a la altura de las mejores películas de "polis rencorosos", y la intensidad del desarrollo, son los puntos fuertes de la venganza de Slate, un héroe "de los de antes". HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ACCIÓN INAGOTABLE,** gracias a las técnicas y movimientos de Jack y a la variedad de situaciones.
- **SU "CURRADO" ARGUMENTO,** que nos convierte en protagonistas de una auténtica peli de acción.

lo peor

- **SUS GRÁFICOS** dejan bastante que desear. De tener un motor más elaborado, hubiese sido genial.
- **NO TIENE NOVEDADES RESPECTO A XBOX.** La resolución es menor, y la dificultad más baja.

alternativas

Desarmar enemigos, tiempo bala, tiroteos... Todo esto y algo más lo encontraréis en «Enter the Matrix», aparecido el mes anterior. Otro juego de desarrollo similar es «The Getaway», para PS2, también muy recomendable. Y qué podemos decir del precursor del "tiempo-bala", «Max Payne», que también narra la venganza de un policía.

- **GRÁFICOS** No son gran cosa, sobre todo los personajes, propios de un juego de primera generación. Al menos los escenarios son variados. **69**
- **SONIDO** Aunque las voces están en inglés, son muy buenas, pero no tanto como la música, que podría ser de una superproducción del cine. **84**
- **DURACIÓN** La dificultad es ligeramente menor que en la versión de Xbox, pero cuenta con 15 niveles y varios modos de juego ocultos. **83**
- **DIVERSIÓN** Podemos liquidar a los malos casi de mil formas distintas, y el nivel de acción es siempre altísimo. Es como vivir una película. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

La primera versión de «Dead to Rights» apareció hace unos meses para Xbox, y ahora llega a PS2 y GC sin cambios, salvo una dificultad más ajustada y una menor resolución. De esta forma todos los usuarios pueden disfrutar de un buen juego, con mucha acción y diversión. Además, cuenta con una historia excepcionalmente elaborada, que está a la altura de las mejores pelis de acción, y que podría trasladarse perfectamente a la pantalla grande. Esperemos que en el futuro haya nuevas entregas.

■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.820 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 26 de junio





LAS SERIES INDY no son demasiado populares aquí, pero la idea de enfrentarse a 32 rivales corriendo en unos enormes circuitos ovales resulta atractiva.

¡MI REINO POR UN BÓLIDO!

Aunque las Series Indy no son muy conocidas en nuestro país, pronto le cogeréis el gustillo a unas carreras en las que lo más importante es tomar las curvas sin levantar el pie del acelerador.

1. LOS PILOTOS son todos verdaderos, aunque podréis crear vuestro propio conductor para correr en los 15 circuitos de la competición, también reales.

2. LAS CARRERAS ponen a 33 bólidos sobre la pista, así que mucho cuidado con el "tráfico", que puede dejaros fuera de carrera en un segundo.

3. ESTAS TARJETAS las obtendréis con vuestras victorias en cada circuito, y os permitirán desbloquear más opciones.

VELOCIDAD "INDY-SCUTIBLE"

INDYCAR SERIES

¿De pequeño te gustaba dar vueltas y vueltas en el tiovivo? Vale, pues ahora puedes hacer lo mismo, pero montado en un bólido que va a 300 Km/h y compite con 32 rivales. ¡Agárrate fuerte!



BÓLIDOS

La mayoría de los coches que participan en esta competición no son de marcas demasiado conocidas en nuestro país, pero estas "fieras" pueden superar los 300 Km por hora.

■ **LOS "PADRES" DEL GRAN «COLIN McRAE»** (los del juego, no los del piloto) no se conforman con recrear el mundo de los rallies, y ahora se atreven a simular la fórmula Indy, una competición que despierta pasiones en EEUU, aunque no "pega" tanto en nuestro país. Y es que si os nombramos a Buddy Rice o Airton Dare, seguro que no sabéis que estamos hablando de dos grandes estrellas de las Series Indy, y que son sólo una muestra de los 33 pilotos que podemos elegir en las carreras del juego.

Lo bueno es que también es posible crear nuestro propio conductor para disputar las Series Indy completas -corriendo de forma consecutiva en los 15 circuitos oficiales del torneo- o las 500 millas de Indianápolis, que es quizás el evento más famoso de todo este mundillo.

→ **EL CONTROL DEL BÓLIDO ES BASTANTE ARCADE,** y eso, unido a que todos los circuitos son ovalados, puede hacer que el juego pierda alicientes para los que estéis más acostumbrados a la Fórmula 1. Pero eso no significa que ganemos "de paseo", pues a más de 300 Km por hora, con una sensación de velocidad bas-



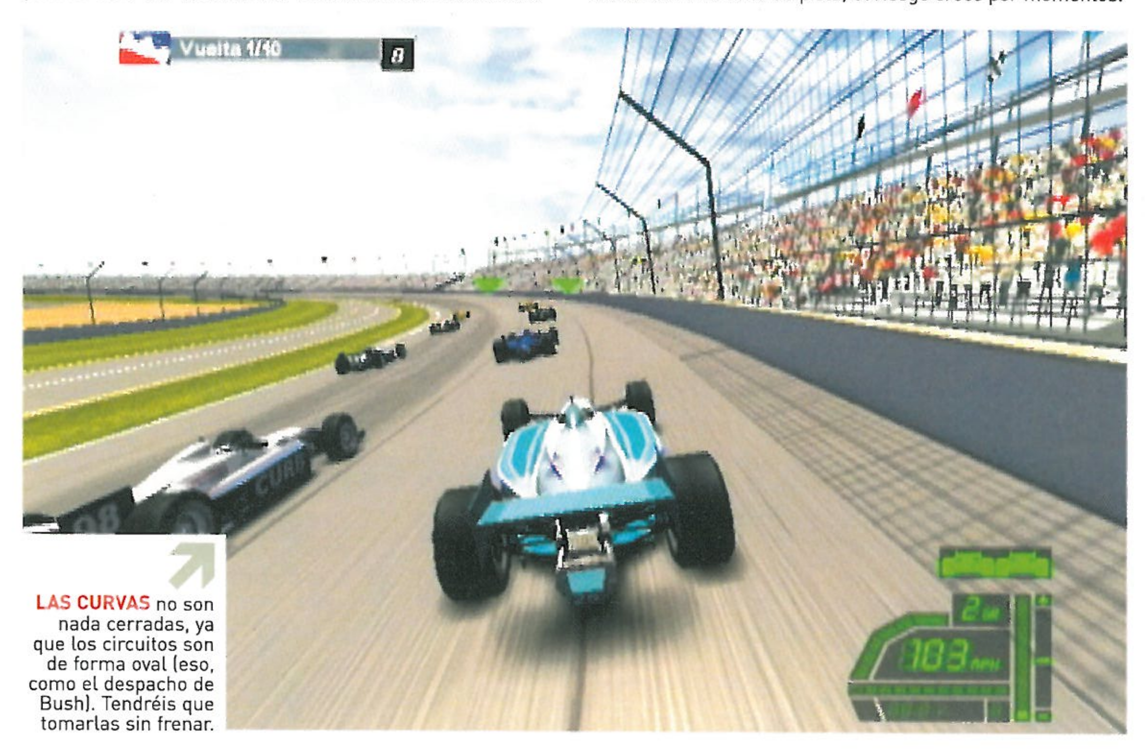




LA VISTA SUBJETIVA es algo menos jugable que la externa, pero os hará vivir las carreras todavía con más intensidad.



LAS SALIDAS son peligrosas, pues cuando se juntan varios coches en un tramo de pista, el riesgo crece por momentos.



LAS CURVAS no son nada cerradas, ya que los circuitos son de forma oval (eso, como el despacho de Bush). Tendréis que tomarlas sin frenar.

CARRERAS MUY MOVIDAS

Aunque estos circuitos no presentan curvas muy peligrosas, cuando se va más de 300 Km por hora, es fácil toparse con algún que otro "imprevisto".



LOS ACCIDENTES son de lo más espectacular, y causan daños tanto en la carrocería como en el sistema mecánico. Algunos son tan graves que os pueden hacer incluso abandonar la carrera.



LOS BOXES resultan muy útiles para reparar vuestro bólido y así poder seguir compitiendo, aunque os harán perder unos valiosos segundos. Conviene pisarlos lo menos posible.







EL RIESGO durante las carreras es una constante, porque cualquier paso en falso puede dejaros fuera. Hay que tener mucho cuidado al adelantar (Izq.), y sobre todo, mucho ojito con frenar de golpe (Centro). De todos modos, hay un buen tutorial que os da consejos muy prácticos (Der.).

tante lograda, y con 33 coches sobre pista, un solo fallo nos puede mandar al último puesto. Además, nuestra carrocería puede verse afectada, tanto por pérdida de piezas como por averías, lo que nos obliga a pasarnos por los boxes en más de una ocasión.

Está claro que no tiene el tirón de la F1, y que su nivel gráfico podría ser algo mejor, pero si os atrae el olor a gasolina, «IndyCar Series» os va a molar seguro.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA VELOCIDAD** está bastante lograda, y consigue aportar mucha tensión a los adelantamientos.

■ **LA LICENCIA** es muy completa, aunque se trate de una competición con poco tirón en nuestro país.

lo peor

■ **LOS CIRCUITOS** son todos ovalados, lo que hace que las carreras resulten algo monotonas.

■ **EL DISEÑO DE BÓLIDOS Y CIRCUITOS**, pues podría estar muchísimo más trabajado.

alternativas

Lo que más se parece a estas carreras es la Fórmula 1, por lo que las alternativas serían **«F1 Career Challenge»** (se estrena este mismo mes), y **«F-1 2002»**, de EA Sports, simuladores disponibles en ambas consolas. Si hablamos de juegos de velocidad, no os olvidéis del genial **«Gran Turismo 3»** (PS2), o **«Burnout 2»** y **«Colin McRae 3»** (ambos en PS2 y Xbox).

■ **GRÁFICOS** La versión de Xbox se ve un pelín más nítida, pero aún así, los circuitos están demasiado vacíos, y los bólidos son algo sosetes. **73**

■ **SONIDO** Con el rugido de los motores, el "heavy metal" a todo meter y los mensajes de la radio, os meteréis de lleno en la carrera. **80**

■ **DURACIÓN** Podéis crear pilotos y equipos, y la temporada es larga, pero pese a todo le faltan modos de juego y un multijugador más completo. **70**

■ **DIVERSIÓN** La frenética velocidad y el riesgo tienen su atractivo, pero el desarrollo de las carreras acaba resultando bastante monótono. **72**

PUNTUACIÓN FINAL 72

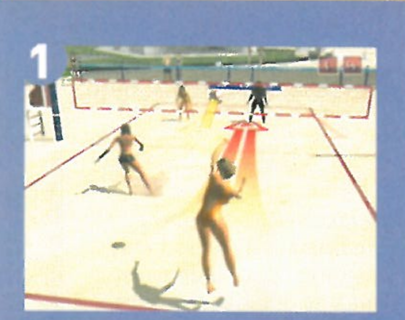
valoración

Un juego que combina velocidad, riesgo, potentes bólidos y una completa licencia, tiene muchas papeletas para triunfar. Pero en este caso, hay también unos cuantos defectos que suponen todo un lastre, principalmente porque afectan a la diversión.
Y es que por muy oficiales que sean los circuitos, si todas las carreras consisten en dar vueltas a un circuito ovalado, la cosa acaba por ponerse aburrida. A esto hay que añadir un apartado gráfico discreto, en el que sólo brilla la sensación de velocidad. En fin, un juego para fans.

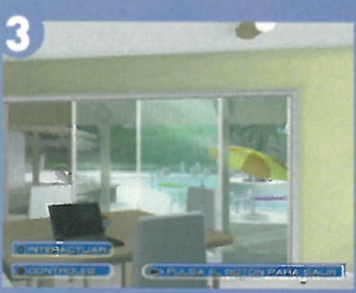
MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ



■ DEPORTIVO ■ ACCLAIM ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 30 de junio







SOL, PREMIOS Y VOLEIBOL

Cada vez que derrotamos a un equipo rival de "beach-volley" no sólo accedemos a nuevas competiciones, sino que además desbloqueamos bañadores, vídeos o distintos minijuegos.

1. CADA PARTIDO NOS ENFRENTA a un equipo rival, a lo largo de 12 escenarios y con oponentes cada vez más duros, tanto en Arcade como en Torneo.

2. CONSEGUIMOS PREMIOS cada vez que ganemos un partido. Por ejemplo, podemos acceder a minijuegos, que a su vez desbloquean nuevos regalos.

3. EN NUESTRA CASA DE LA PLAYA podemos entrar en cada habitación para contemplar nuestros trofeos, o divertirnos con vídeos musicales de estrellas como Kilye Minogue.

ESTAS CHICAS no son sólo unas deportistas de alto nivel, sino que tienen un tipazo. Es tan entretenido jugar con ellas como verlas lucir sus modelitos.







EL CONTROL resulta muy intuitivo: basta con colocarse en la posición que indica la flecha, y mantener presionado el botón, según la fuerza con que queramos "colocar" o rematar la pelota. Cada vez que hagamos "ball-in", conseguimos un tanto.

DEPORTISTAS BRONCEADAS

SUMMER HEAT

Todas estas bellezas son imbatibles jugando al "volley-playa", pero también se lo pasan en grande cuando salen de compras.

■ **IR A LA PLAYA ES SINÓNIMO DE DIVERSIÓN:** te das un chapuzón, ligas... o practicas deporte. Y como hacer castillos de arena no es disciplina olímpica, el volley-playa es el rey de las competiciones veraniegas. Para probarlo, basta con escoger una de las 14 jugadoras de este juego, elegir pareja y lanzarnos a la arena. El control es sencillo: tenemos que colocarnos en una buena posición para pasar la bola a nuestra compañera y que ella remate, o bien para que nos la "coloque" y rematemos nosotros.

→ **CADA VEZ QUE GANEMOS CUALQUIER PARTIDO** del modo Arcade o Torneo, conseguimos premios como nuevos bañadores, trofeos, accesorios o minijuegos, por lo que merece la pena "machacar" a unos rivales que son más duros en cada nuevo enfrentamiento. Después, para relajarnos, tenemos una casa donde disfrutar de nuestros regalos.

Pero la verdadera diversión está en el modo multijugador, ya que tanto si formamos equipos como si jugamos contra amigos, los piques que suponen "colar" un balón al rival son muy altos. Una pena que esta diversión no esté acompañada de un buen apartado técnico, a la altura de lo que merecería el primer juego de "beach-volley" para PS2. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	66
■ SONIDO	69
■ DURACIÓN	73
■ DIVERSIÓN	74

Valoración: Este juego tiene un apartado gráfico bastante flojo, pero al menos cuenta con un control intuitivo, que hace que los partidos sean entretenidos, sobre todo en multijugador.

PUNTUACIÓN FINAL 72


MASTER EN
DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE
VIDEOJUEGOS

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ 

■ VELOCIDAD ■ MICROSOFT ■ 1 - 8 JUGADORES (online) ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 27 de juni







OFICIOS Y BENEFICIOS

Para lograr avanzar en el modo principal, tenemos que superar los retos característicos de diferentes profesiones, como taxista, chofer o policía. Cada una cuenta con sus vehículos y objetivos correspondientes.

1. CONDUCIR UNA AMBULANCIA no es cosa fácil: es más rápida de lo que parece, y encima tenemos que trasladar a unos enfermos quejicas.

2. EL FURGÓN BLINDADO es un vehículo lento y pesado, pero puede abrirse paso "a guantazos" entre el tráfico. ¡A un lado, pazguatos!

3. EN LA LIMUSINA debemos trasladar a "vips" o a mafiosos, ¡y en tiempo récord! Más nos vale no fracasar, o la "cosa nostra" tomará represalias.



EL MODO MULTIJUGADOR es igual de intenso que el modo individual, sobre todo por los "piques" de las partidas online.



EL NIVEL DE DETALLE en las ciudades es tan alto, que hasta podemos meternos en el metro... ¡y recorrer toda la red!





¡QUÉ CAÑA! Visitamos a todo gas París y Washington superando distintos retos.

EL TURISTA "ACCIDENTADO"

MIDTOWN MADNESS 3

Para visitar París o Washington ya no necesitas guía turístico: coge una ambulancia o un deportivo y... ¡suerte contra el tráfico!

■ **RECORRER UNA CIUDAD AL VOLANTE DE UN COCHE** es lo normal si hacemos turismo, pero «Midtown Madness 3» nos propone darle un toque de emoción: convertirnos en un agente secreto que debe seguirle la pista a un delincuente a lo largo de dos ciudades reales: París y Washington. Para dar con él, nos hacemos pasar por chofer, mensajero o "pizzero", y superamos misiones que van desde repartir pizzas o recoger heridos y llevarlos al hospital, hasta custodiar las "pelas" de un furgón blindado.

➔ **EN LAS CALLES ENCONTRAMOS TRÁFICO REAL,** y el espectáculo está asegurado, porque al chocar es fácil que los otros coches vuelen y nuestro "buga" sufra desperfectos. Eso sin contar los accidentes provocados por nuestros rivales, que harán cualquier cosa para evitar que ganemos y accedamos así a nuevos coches (hay más de 30 distintos; Mustang, Cadillac, Lotus, etc.).

¿Demasiada adrenalina? Pues aún nos quedan un modo multijugador a pantalla partida, y también un modo online para 8 jugadores en el que nos picamos en competiciones como "Capturar el Oro" o " El Cazador", una especie de "tú la llevas" entre coches de policía que nos asegura muchas horas de diversión. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	86
■ SONIDO	79
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	84

Valoración «Midtown Madness 3» no sólo cuenta con un nivel técnico alto (las ciudades están muy bien realizadas), sino que es de esos juegos que engancha desde la primera partida.

PUNTUACIÓN FINAL 84

DANIEL QUESADA



■ RPG / ACCIÓN ■ ATARI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,99 € (8.318 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 2 de julio



COMBATIENTES Y MUCHO MÁS

La vida de los "saiyas" es muy ajetreada, no creáis. Aparte de cultivar los músculos, también hay que cumplir otras misiones para derrotar a los malos.

1. **BUSCAR OBJETOS** necesarios para seguir avanzando. Van desde tarjetas de acceso hasta las Bolas del Dragón.
2. **MEJORAR EL NIVEL.** Tras varias peleas sumamos experiencia y poder. Esto sirve para vencer a enemigos más fuertes y para acceder a lugares en los que te piden un nivel determinado.
3. **PELEAR** contra enemigos "de relleno" o los jefes finales (como Célula o los androides) en largos combates. En cualquier caso, sirve para ganar experiencia. También aprendemos nuevos ataques energéticos especiales.



EN ESTE MAPA EN 3D podemos volar para acceder a los escenarios, mucho más numerosos que en la primera parte.



HAY MISIONES que no se basan en la historia de la serie, pero que sirven para dar profundidad (y para entrenarnos).





ALGUNAS ESCENAS muestran lo visto en TV, ¡hasta con los mismos diálogos!

LOS RUBIALES VUELVEN A LA CARGA

DRAGON BALL Z: EL LEGADO DE GOKU II

¿Creíais que la paz había llegado? ¡Ja! ¿Que no quedaban rivales? ¡Je! ¿Que Goku no podía ser más fuerte? ¡Ay, que me troncho!

■ **GOKU HABÍA DERROTADO A FREEZER** en la primera parte de este juego, que sigue la famosa serie de Akira Toriyama. Pero los buenos fans saben que la historia no acaba ahí, porque nuestros héroes deben pelear con los androides del doctor Guero. De completar la trama se encarga este juego, que se centra en la segunda parte de "DBZ": va desde la aparición de Trunks hasta el enfrentamiento final con Célula.

Los protagonistas controlables son Goku, Gohan, Trunks, Vegeta y Piccolo (hay uno más secreto), y como era de esperar, los cuatro primeros pueden convertirse en super saiyas (se vuelven rubios y se hacen más fuertes).

→ LA MANERA DE JUGAR ES SIMILAR AL ORIGINAL: los héroes se mueven por los escenarios mientras buscan la clave para seguir adelante, y combaten en tiempo real contra los enemigos. Las mejoras de esta secuela se hacen notar: los combates, a pesar de seguir siendo en plan "pilla-pilla", son más dinámicos y están aderezados con los súper-ataques de los personajes. La historia está mejor hilada y se han incluido secundarios como Cooler o Tao Pai Pai, además de secretos y tramas paralelas. No rompe moldes, pero satisfará a los que busquen rol sencillito. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	74
■ SONIDO	76
■ DURACIÓN	84
■ DIVERSIÓN	79

Valoración No tiene nada nuevo, aunque los objetivos secundarios dan más vida a la historia. Por los personajes manejables y una trama tan bien reproducida, molará a los fans de la serie.

PUNTUACIÓN FINAL 78

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.





PS2
DEF JAM VENDETTA

■ BEAT'EM UP ■ EA ■ DE 1 A 4 JUGADORES
■ INGLÉS ■ 63,95 € (10.640 ptas.) ■ +18 años

LAS DISPUTAS CALLEJERAS EN VUESTRO BARRIO seguramente se resuelven en las reuniones de la comunidad de vecinos. ¡Pero en el Bronx las cosas funcionan de otra manera! Aquí todo se arregla peleando en garitos de lucha clandestina, como en la peli "El Club de la Lucha". Así que escoge una banda de "malotes", después a un tipo duro y hala, a ser el amo del barrio a base de repartir galletas, todo a ritmo del mejor hip-hop. Sí, porque en este juego, los que se baten el cobre son raperos de la vida real, con nombres tan conocidos en el gremio como DMX, Ludacrix o Method Man. El desarrollo es el de los clásicos juegos de lucha libre, con presas, llaves y golpes contra las cuerdas, todo con tal de derrotar al oponente por K.O. Pero la ambientación es tan macarra y "chulesca", que el juego tiene más personalidad que cualquier otro título de "wrestling". Y lo mejor es que además podemos pelear a cuatro bandas, ya sea contra la consola o entre colegas.

valoración Huye de la monotonía que a veces tienen los títulos de "wrestling", gracias a un concepto diferente y "sacos" de personalidad.



GBA | THE INCREDIBLE HULK

■ ACCIÓN ■ VIVENDI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¡Hulk aplasta! Y no es de extrañar que esté tan enfadado, ya que tiene que patearse 25 niveles bastante "tochos". En su camino se cruzan militares, monstruos y varios supervillanos, pero la Masa tiene fuerza de más para aplastarlos a todo, ¡incluidos esos molestos humanos, arggh!



valoración No es la bomba a nivel técnico o de desarrollo, pero se hace entretenido por su capacidad de destrucción y sus muchos niveles. **70**

PS2-XB | WAVEBOARDING UNLEAS.

■ DEPORTIVO ■ ACTIVISION ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 Ptas.) ■ T.P.

Vale, por fin habéis aprendido a poneros de pie en los esquís acuáticos, ¿os atrevéis con unos "tricks" o piruetas? Podéis aprender de los siete especialistas de este juego, que hacen todo tipo de acrobacias sobre el agua. Puede que el control sea algo exigente, pero la diversión lo merece.



valoración Tan divertido como los juegos de "skateboard" (con sus "tricks", "grinds" y saltos), pero ahora en el agua. ¡Y menuda musicaza! **82**

GBA | GT ADVANCE 3

■ VELOCIDAD ■ THQ ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 42,95 € (7.146 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Que si, que pese a lo que digan tus padres,sacarse el carnet es algo dificilillo... ¿pero y si a cambio puedes conducir 90 bólidos de competición? Y de paso, probarlos en los 46 pistas de este cartucho, que pese a su limitado apartado técnico, se deja jugar bastante bien. ¡Y sin llevar la "L"!



valoración No es ni mucho menos un juego revolucionario (sobre todo técnicamente), pero la cantidad de coches y pruebas le da "vidilla".



PS2 | MUSIC 3000

■ MUSICAL ■ JESTER ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¡Cuidado, "diyeis"! Con este juego no hay mesa de mezclas que valga. Podemos crear nuestras propias canciones (escogiendo entre varios estilos, como techno, indie o metal), mezclarlas y hasta unirlas a vídeos musicales. Podría tener más "samplers", pero aún así resulta molón.



valoración ¡Qué tiemblen en las catedrales del "techno"! Y que tiemblen también los vecinos con el volumen de nuestras composiciones. **79**

PS2 - XBOX - GC | SX SUPERSTAR

■ VELOCIDAD ■ ACCLAIM ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 34,95 € (5.815 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

El motocross es un deporte exigente, pero tiene sus recompensas. Sin ir más lejos, este juego nos permite escoger entre 24 pilotos, y seguir su carrera por campeonatos en 20 pistas de todo el mundo. Si lo hacemos bien, pasamos de vivir en una "chabola" a mudarnos un ático de lujo.



valoración Muchas pruebas, muchos circuitos y muchas motos, pero salvo por el modo Carrera, no ofrece nada nuevo. Al menos es barato.



PS2 | ARMORED CORE 3

■ ACCIÓN ■ MIDAS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +12 años

En el futuro se sigue practicando el "tuning", pero en vez de poner alerones a tu "buga", le plantas armas y piezas a tu "mecha". Y con tu superrobot armado hasta los dientes, es hora de bajarles los humos a tus rivales mecánicos. Más de lo mismo en esta saga, pero bien realizado.

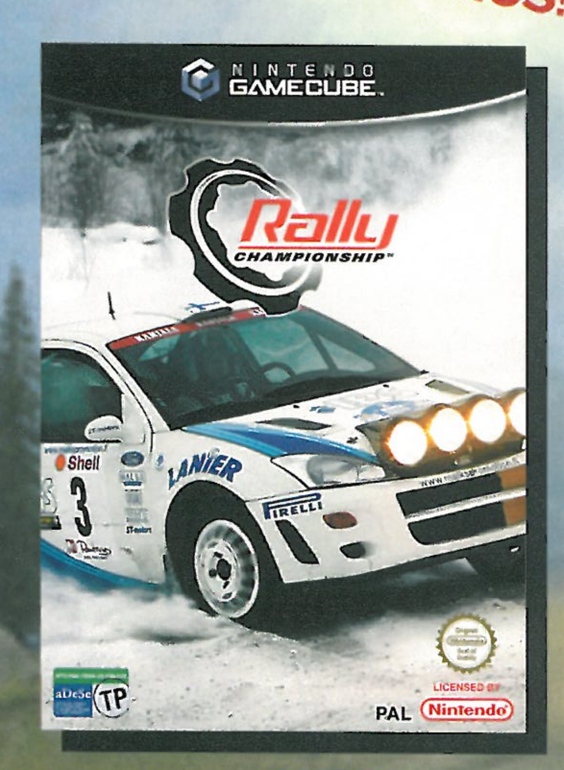


valoración A los fans de los "mechas" les va a encantar, pero ya es hora de que la saga ofrezca novedades. ¡Y que quiten el dichoso visor! **75**

CONCURSO



¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



SORTEAMOS:

20 juegos para GameCube

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc142rally**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de julio de 2003.





SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 17




Aunque aquí aún no había aprendido a comer bichos y cuidar su salud, Snake arrasó con esta aventura.

2 Zelda: The Wind Waker
GAMECUBE

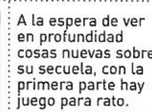
POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 4



El pequeño Link se ha echado sus gráficos al hombro y se ha aupado al segundo puesto de nuestros favoritos.

3 Splinter Cell
PS2, XBOX, GC

POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 7

A la espera de ver en profundidad cosas nuevas sobre su secuela, con la primera parte hay juego para rato.

4 Metroid Prime
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 5




Samus parece haberse tomado un pequeño descanso en las consolas de la redacción, pero no será por mucho.

5 Silent Hill 3
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 2






El terror puede adoptar múltiples formas, pero ésta es de las que más impacto nos ha causado nunca.

6 Super Mario Sunshine
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 10




El agotamiento después de casi un año entero en lista se deja notar, pero Mario aún aguanta con muchas ganas.

7 Tomb Raider Angel of Darkness
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1





Lara no ha tenido que esperar ni un minuto para entrar en nuestra lista. ¡La echábamos tanto de menos!

8 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 9



Cuando por fin se ha visto la primera aproximación de lo que será la nueva entrega, este juego sigue en forma.

9 FIFA 2003
PS2, XBOX, GC

POSICIÓN ANTERIOR 9 · MESES EN LISTA 9



Estamos deseando que llegue la hora de jugar online con la saga de EA, pero mientras tanto, aún seguimos con éste.

10 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1




Se había caído, pero ha vuelto con todas la "Fuerza" necesaria para continuar todavía unos meses más.

LOS PREFERIDOS DE...



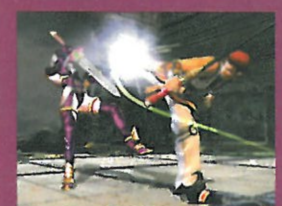


Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metroid Prime	GC	1 Zelda: Wind Waker	GC
2 Silent Hill 3	PS2	2 Splinter Cell	XBOX	2 Metal Gear Solid 2	PS2	2 S. Mario Sunshine	GC
3 Tomb Raider AoD	PS2	3 Zelda: Wind Waker	GC	3 SW: Rogue Leader	GC	3 Pro Evol. Soccer 2	PS2
4 Resident Evil Zero	GC	4 Silent Hill 3	PS2	4 Zelda: Wind Waker	GC	4 Metroid Prime	GC
5 Splinter Cell	XBOX	5 Metroid Prime	GC	5 S. Mario Sunshine	GC	5 Metal Gear Solid 2	PS2
6 FIFA 2003	PS2	6 FIFA 2003	PS2	6 Splinter Cell	XBOX	6 Splinter Cell	XBOX
7 Enter The Matrix	PS2	7 Tomb Raider AoD	PS2	7 GTA Vice City	PS2	7 Indiana Jones	XBOX
8 Zelda: Wind Waker	GC	8 Pro Evol. Soccer 2	PS2	8 Silent Hill 3	PS2	8 Final Fantasy X	PS2
9 Virtua Tennis 2k2	PS2	9 Zelda: L. to the Past	GBA	9 Gran Turismo 3	PS2	9 Gran Turismo 3	PS2
10 Metroid Prime	GC	10 RTC Wolfenstein	XBOX	10 Tomb Raider AoD	PS2	10 Tomb Raider AoD	PS2



La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Soul Calibur 2
PS2 - XBOX - GC
La esperadísima secuela para las tres consolas del juego de lucha más espectacular de Namco se ha convertido, por fin, en el juego más esperado por nuestros lectores.



2 Resident Evil 4
GAMECUBE
Aunque en el pasado E3 que se celebró hace dos meses en Los Angeles no se pudo ver nada nuevo de este juego, la expectación que levanta por su calidad sigue siendo muy grande.



3 Final Fantasy C. Chronicles
GAMECUBE
Sabiendo que éste será el primer «Final Fantasy» en el que cuatro colegas van a poder "dar cera" al mismo tiempo, no nos extraña que estéis deseando verlo.



4 Metal Gear Solid 3
PLAYSTATION 2
El espía más chulo de toda la historia no se conforma con infiltrarse donde pilla, sino que ahora también va a tratar de sobrevivir a las dificultades de la jungla.



5 Gran Turismo 4
PLAYSTATION 2
A buen seguro, este juego de coches no va a tardar en convertirse en el más esperado de todos los tiempos... ¡y más ahora que ya va a ser online!

LOS 5 JUEGOS...

1 METAL GEAR SOLID 3
El personaje que logró poner de moda el asomarse detrás de las esquinas, pronto volverá a la carga con una aventura en la selva, en la que además tendrá que tener cuidado con... ¡las serpientes precisamente!

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es



VUESTRAS CRÍTICAS



ZELDA THE WIND WAKER

Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Supera las expectativas

Carlos Pérez Camarasa (Madrid)

A pesar de recibir críticas por sus polémicos "dibus", este juego supera todas las expectativas, por su argumento, los efectos visuales, y que es muy largo. Aún así, no supera al gran «Ocarina of Time», que fue y seguirá siendo el mejor.

VALORACIÓN: 98

@ Destaca por su libertad

Raúl Sánchez Delgado (e-mail)

Dejando de lado su perfecta jugabilidad, su genial aspecto gráfico y esa magia que desprende, destaca por la libertad para hacer millones de cosas en ese inmenso mundo que Nintendo ha puesto ante nosotros. Las horas que pasarás ante él serán muchas, pero se te harán muy cortas.

VALORACIÓN: 99

@ Me ha decepcionado

Victoria Cánovas (Barcelona)

Siento decir que me ha decepcionado, y no me refiero al apartado gráfico, sino a la historia. Los personajes están carentes del carisma que tenían en «Ocarina of Time», le falta dificultad... Miyamoto puso el listón muy alto en N64.

VALORACIÓN: 80

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

E. THE MATRIX

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Metroid Prime	GAMECUBE	2	3	Tras el resbalón sufrido por Snake, Samus por fin ha alcanzado la cima en vuestra lista de juegos favoritos.
2	Zelda: Ocarina of Time	NINTENDO 64	4	17	Aunque la nueva entrega de la saga haya salido en GC, su antecesor de Nintendo 64 sigue pegando fuerte.
3	Super Mario Sunshine	GAMECUBE	5	8	Por fin llega el calorcito, y con él las ganas de irse de veraneo... ¡para limpiar las playas de las pintadas!
4	Final Fantasy X	PLAYSTATION 2	1	13	El ROL, escrito así, con mayúsculas, sigue siendo cosa de la saga más importante de Square en consola.
5	Zelda: The Wind Waker	GAMECUBE	-	1	Este pequeño pero valiente personaje no sólo controla el viento, sino los deseos de los usuarios de GC.
6	Resident Evil	GAMECUBE	10	4	Cuando se habla de reediciones en GC, hay que mencionar necesariamente a esta obra maestra hecha por Capcom.
7	StarFox Adventures	GAMECUBE	-	1	Si pensáis que este pequeño zorrito es una adorable y dócil mascota, es que no le habéis visto en acción.
8	Metal Gear Solid 2	PLAYSTATION 2	3	16	¿Snake, eres tú? ¿Qué te ha pasado? Parece que los soldados genoma le han pillado en plena infiltración.
9	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	-	1	Un clásico que vuelve a la lista de éxitos... Y es que hay juegos que no pasarán de moda en muchos años.
10	Splinter Cell	XBOX, PS2, GC	5	3	Otro que pega una buena bajada, pero se resiste a caer de la lista, es el bueno de Sam Fisher y su aventura de espía.







QUÉ SE HA DICHO DE...

	Shinobi		Enter The Matrix	
HC	Muy entretenido, pero puede desesperar por su dificultad.	76	Niveles de acción altísimos, y la espectacularidad del tiempo bala.	83
GamePro	Un juego algo difícil, pero que recompensa a los jugadores.	90	El juego se ha salido del propio universo Matrix por sí mismo.	60
IGN.com	La expresión "muy difícil" es la más propia para este juego.	78	Un juego decente... aunque da la impresión de que está inacabado.	72
GameSpy	Un buen tributo al original, que no alcanza todas sus virtudes.	74	Un doloroso recordatorio de que la baja calidad no puede esconderse.	58

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •GameSpy: Revista USA

ON LOS PERSONAJES MÁS "SIGILOSOS"

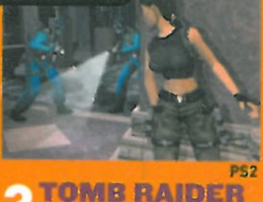


PS2

PS2, XBOX, GC

2 SPLINTER CELL

Hay tantas sombras, que no nos extraña que Sam avance ayudándose de las paredes...



PS2

3 TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE...

Con tantos hombre tras ella, la pobre Larita ha tenido que empezar a esconderse.



GC

4 ZELDA: THE WIND WAKER

A Link le debe dar bastante vergüenza su nuevo aspecto, y ha aprendido a infiltrarse.



PS2

5 SLY RACCOON

Los poderes psíquicos de este joven traían "de cabeza" a sus pobres enemigos...

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO

PLAYSTATION 2

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Splinter Cell	94
3 Silent Hill 3	93

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Time Crisis II	85

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline	90
3 Half-Life	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4	92
2 Virtua Fighter 4	91
3 Mortal Kombat D.A.	90

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 The Getaway	91
3 GTA III	91

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Haven	90

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 The Sims	84
3 Dropship	82

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Kingdom Hearts	90
3 Wild Arms 3	85

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 3.0	92
3 Burnout 2	90

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2k3	89

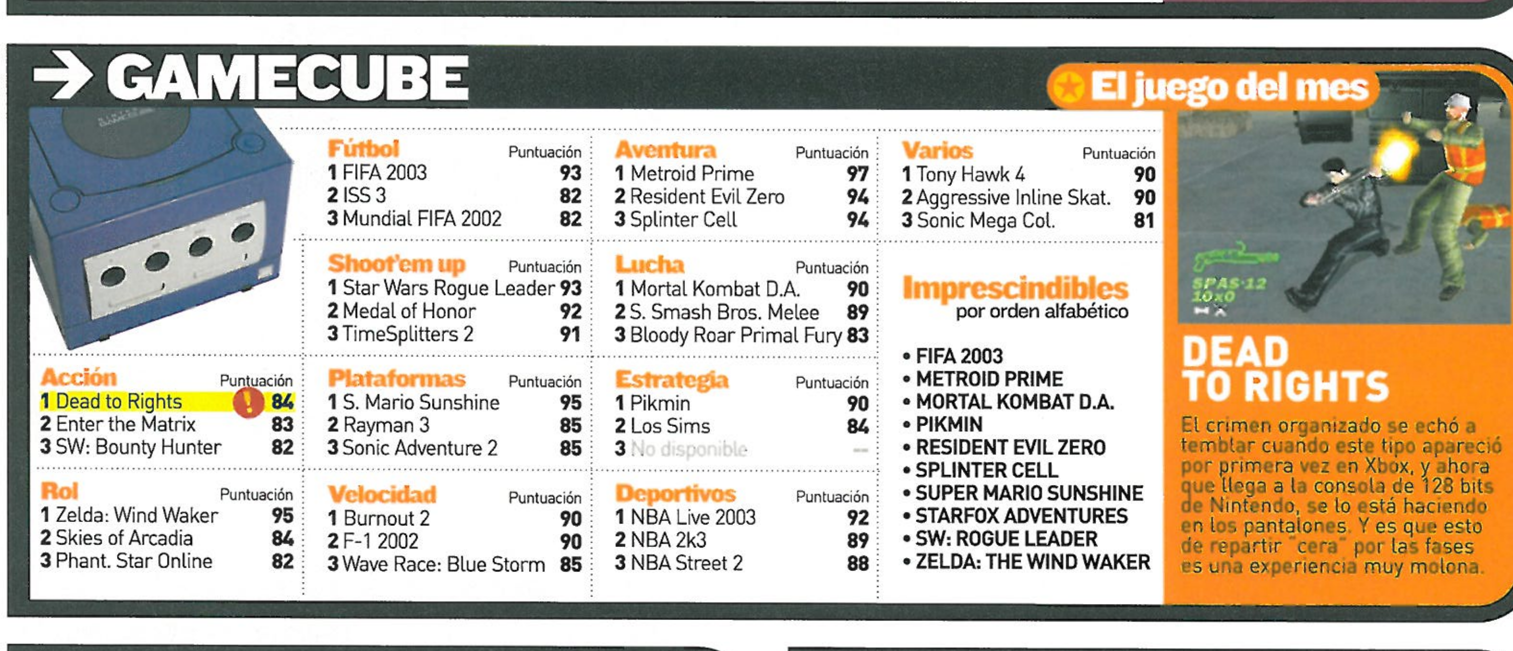
Imprescindibles
por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- METAL GEAR SOLID 2
- SILENT HILL 3
- SPLINTER CELL
- TEKKEN 4
- TOMB RAIDER AoD

El juego del mes

TOMB RAIDER

El esperadísimo debut de Lara Croft en PS2 se ha convertido por méritos propios en la novedad más importante de este mes. La nueva aventura de nuestra heroína se sitúa entre los títulos más importantes de esta consola, y reúne las suficientes cualidades como para satisfacer a sus seguidores.



GAMECUBE

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 3	82
3 Mundial FIFA 2002	82

Aventura	Puntuación
1 Metroid Prime	97
2 Resident Evil Zero	94
3 Splinter Cell	94

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Sonic Mega Col.	81

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 S. Smash Bros. Melee	89
3 Bloody Roar Primal Fury	83

Acción	Puntuación
1 Dead to Rights !	84
2 Enter the Matrix	83
3 SW: Bounty Hunter	82

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Rayman 3	85
3 Sonic Adventure 2	85

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 Los Sims	84
3 No disponible	–

Rol	Puntuación
1 Zelda: Wind Waker	95
2 Skies of Arcadia	84
3 Phant. Star Online	82

Velocidad	Puntuación
1 Burnout 2	90
2 F-1 2002	90
3 Wave Race: Blue Storm	85

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

Imprescindibles
por orden alfabético

- FIFA 2003
- METROID PRIME
- MORTAL KOMBAT D.A.
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL ZERO
- SPLINTER CELL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER
- ZELDA: THE WIND WAKER

El juego del mes

DEAD TO RIGHTS

El crimen organizado se echó a temblar cuando este tipo apareció por primera vez en Xbox, y ahora que llega a la consola de 128 bits de Nintendo, se lo está haciendo en los pantalones. Y es que esto de repartir "cera" por las fases es una experiencia muy molona.



DREAMCAST

Imprescindibles
por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

QUAKE III
No hay mejor manera de soltar adrenalina con tu consola, sobre todo si lo haces con tres amigos.



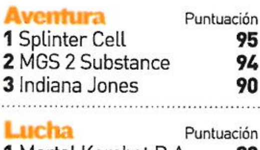
GB COLOR

Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

DONKEY KONG
El gorila de moda en GBA también tuvo su propio juego en la más pequeña de Nintendo.

→ XBOX


Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	80

Aventura	Puntuación
1 Splinter Cell	95
2 MGS 2 Substance	94
3 Indiana Jones	90

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 Dead or Alive 3	82
3 Las Dos Torres	80

Acción	Puntuación
1 Wreckless	86
2 Brute Force	! 85
3 Dead to Rights	84

Plataformas	Puntuación
1 Rayman 3	85
2 Blinx	84
3 Crash Bandicoot	80

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Los Sims	84
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Shenmue II	90
2 Morrowind	87
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 Colin McRae 3.0	92
2 Burnout 2	90
3 Moto GP2	! 89

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

Imprescindibles
por orden alfabético

- COLIN McRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- HALO
- INDIANA JONES
- MEDAL OF HONOR FRONT.
- MGS 2 SUBSTANCE
- SPLINTER CELL
- SHENMUE II
- TONY HAWK 4

El juego del mes



R. TO CASTLE WOLFENSTEIN

Este mes ha ocurrido algo muy curioso en esta lista: «Return to Castle Wolfenstein» no entra, porque la competencia en su género es enorme, pero sí llega «Brute Force», que lleva menos nota. Aún así, nos quedamos con la enorme calidad del primero.

→ GAME BOY ADVANCE



Fútbol	Puntuación
1 ISS Advance	82
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 Metroid Fusion	92
2 Splinter Cell	88
3 Las Dos Torres	85

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Wario Ware	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Contra Alien Wars	79

Lucha	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	76

Acción	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Driver 2	82
3 CT Special Forces	! 82

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
3 Donkey K. Country	! 90

Estrategia	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Zelda	96
2 Golden Sun	90
3 Shining Soul	83

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

Deportivos	Puntuación
1 Virtua Tennis	86
2 Roland Garros 2002	85
2 Dave Mirra BMX 2	83

Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- MARIO KART
- METROID FUSION
- S. MARIO ADVANCE 2
- SF. ALPHA 3 UPPER
- YOSHI´S ISLAND
- ZELDA

El juego del mes



DONKEY KONG COUNTRY

El gorila que más conocen los consoleros de todo el mundo ha rejuvenecido unos añitos para volver a su primera aventura con gráficos renderizados, justo la que le lanzó a la fama en SNES, con nuevos juegos multijugador y toda la diversión de siempre.

→ PSONE



Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2003	69

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Manager de Liga 2001	85
3 Tony Hawk 3	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	--

Imprescindibles
por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes



GRAN TURISMO 2

Si todavía no os habéis decidido a pasaros a la nueva generación de consolas, echad unas partidas al mejor juego de velocidad de PS y alucinad. Seguro que después, al imaginar cómo será el nuevo «Gran Turismo 4» con opciones online, os pasaréis a los 128 bits.

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA

Disparos de alta tecnología

■ **Nombre:** Sharp Shooter ■ **Compañía:** Joytech
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 26,55 € (4.417 ptas.)

Pese a lo aparatoso de su diseño, Sharp Shooter es una pistola cómoda y muy precisa. Incluye botón de recarga bajo la empuñadura, disparo automático y además es compatible con TV de 100 Hz. Pero lo más espectacular es, sin duda, la mira láser que tiene sobre su cañón y que proyecta un punto de luz roja en el lugar al que apuntamos. Eso sí, si no estamos justo de frente, su reflejo sobre la tele puede molestar, más que mejorar la puntería.

■ **Valoración:** ★★☆☆

Una alfombra para bailar y saltar

■ **Nombre:** Metal Arcade Dance Mat ■ **Compañía:** Logic 3
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 180 € (29.949 ptas.)

Para los bailarines profesionales, por fin está disponible esta alfombra de baile metálica, que es una réplica exacta de las que se pueden ver en los salones recreativos. Es compatible con todos los juegos de baile de PS2 y además tiene luces de colores, pero sale bastante cara.

■ **Valoración:** ★★★☆

A todas partes con PS2

■ **Nombre:** G-Pack ■ **Compañía:** Naki
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** N.D.

Gracias a esta mochila, ya no hay que montar y desmontar la consola cada vez que nos movemos. En realidad, basta con abrir el organizador, enchufar los cables y ponerse a jugar, ya que esta bolsa se despliega dejando al descubierto los puertos y la bandeja DVD.

■ **Valoración:** ★★☆☆



Mandos a la última

■ **Nombre:** Hulk Pad & Tomb Raider Pad
■ **Compañía:** Herederos de Nostromo
■ **Consola:** PS2, Xbox ■ **Precio:** 24,9 €

Aprovechando que este mes se ponen a la venta «Hulk» y el nuevo «Tomb Raider» , podemos hacernos con estos mandos personalizados. Los tres son totalmente analógicos y tienen funciones de vibración, disparo automático y cámara lenta, pero lo que más mola es su diseño rompedor. Eso sí, la cruceta, especialmente en el pad de Lara Croft, es incómoda, y los botones L y R son algo menores que en el mando oficial de Sony.

■ **Valoración:** ★★★☆



NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 60 € (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 3 Compatible con todo 73,68 € (12.259 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	BERETTA 92 Para tv de 100 Hz 99,95 € (+ House of Dead III) (16.630 ptas.)	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)

CENTRO MAIL

EXCLUSIVA CentroMAIL

¡EDICIÓN LIMITADA!

AHÓRRATE 59,95

GAME CUBE PLATINUM
+ THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
+ BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST
+ GUÍA DVD
+ GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO

DISPONIBLE A PARTIR DEL 3 DE MAYO

199

CONSOLA GAME CUBE + GAME BOY PLAYER



AHÓRRATE 59,95

199

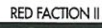
EXCLUSIVA CentroMAIL



AHÓRRATE 59,95

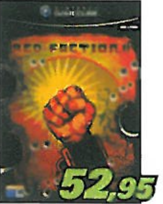
199

COMPRA GAME CUBE NEGRA + METROID FUSION + GUÍA DVD DEL JUEGO + PLACA DECORATIVA de REGALO



NOVEDADES

BURNOUT 2	59,95	
ENTER THE MATRIX	59,95	
F1 CARREER CHALLENGE	62,95	
INTERNATINAL SUPERSTAR SOCCER 3	64,95	
MEGAMAN NETWORK TRANSMISSION	62,95	
RED FACTION II	52,95	
SKIES OF ARCADIA + GODZILLA	54,95	
SPLINTER CELL	59,95	
THE HULK	59,95	
THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER	59,95	
V-RALLY 3	59,95	
WARIO WORLD	59,95	







GAME BOY PLAYER

Te permite disfrutar de todos los juegos de Game Boy en tu televisor utilizando la consola Game Cube.



59,95

OFERTAS

BOMBERMAN GENERATION	19,95	NUEVO PRECIO
CRASH BANDICOOT: THE V. OF CORTEX	19,95	NUEVO PRECIO
DIE HARD VENDETTA	19,95	NUEVO PRECIO
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	19,95	NUEVO PRECIO
LUIGI'S MANSION	29,95	
PIKMIN	29,95	
SUPER SMASH BROS MELEE	29,95	
SPEED KINGS	34,95	













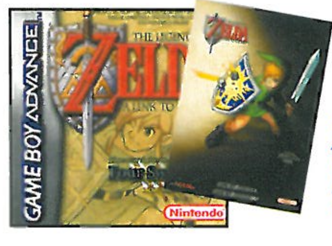


GAME BOY ADVANCE SP



También disponible en:

129,95



EXCLUSIVA CentroMAIL

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
+ LÁMINA DE ARTE NUMERADA de REGALO 39,95

GAME BOY ADVANCE 99,90



POKÉMON EDICIÓN RUBÍ

EXCLUSIVA CentroMAIL

44,95

Lanzamiento 25 de julio

POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO

44,95

RESERVA TU NUEVO POKÉMON Y LLÉVATE UN RELOJ EXCLUSIVO DE REGALO

Promoción válida hasta fin de existencias (6.000 Uds.)

DONKEY KONG COUNTRY	39,95
SEGA ARCADE GALLERY	39,95
SPLINTER CELL	49,95
THE HULK	49,95
FINAL FIGHT ONE	14,95
FIRE PRO WRESTLING	14,95
SUPER STREET FIGHTER II	14,95
PENNY RACERS	19,95
EL S. DE LOS ANILLOS: LA C. DEL ANILLO (NUEVO PRECIO)	24,95



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es

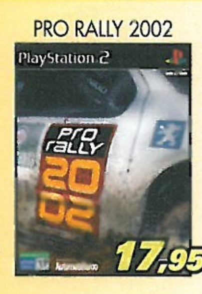
Impuestos incluidos



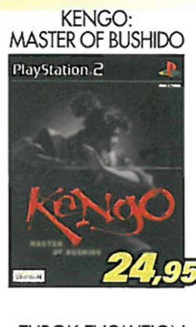
¡PRECIOS IMPOSIBLES!

SUPER OFERTAS

SPEED CHALLENGE


PRO RALLY 2002


SPY HUNTER

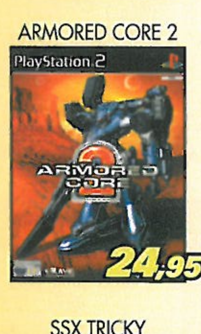

KENGO: MASTER OF BUSHIDO


GRANDIA II

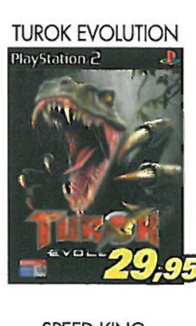

EVERGRACE


ETERNAL RING


CONFLICT ZONE


ARMORED CORE 2


TY: EL TIGRE DE TAZMANIA


TUROK EVOLUTION


LE TOUR DE FRANCE CENTENARY EDITION
29,95

THE SIMPSONS ROAD RAGE

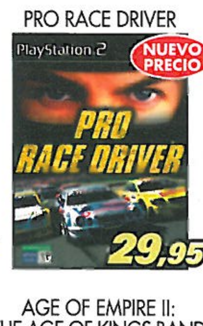

TEKKEN 4


SX SUPERSTAR


SSX TRICKY


SPYRO: ENTER THE DRAGON FLY

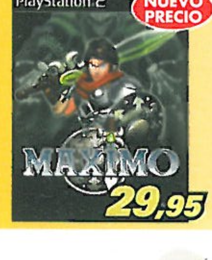

SPEED KING


PRO RACE DRIVER


NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2


NBA LIVE 2002


MAXIMO



GRAND TURISMO CONCEPT 2002 TOKIO-GENEVA



FINAL FANTASY X



EL S. DE LOS ANILLOS: LA C. DEL ANILLO

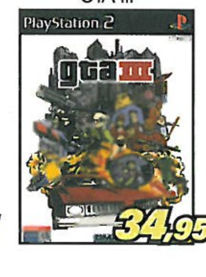


AGE OF EMPIRE II: THE AGE OF KINGS BAND A.



007: EN FUEGO CRUZADO


GTA III



CONSOLA PS One


TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB


THE DUKES OF HAZARD 2


E.T. EL EXTRATERRESTRE: MISIÓN INTERPLANETARIA



TOMB RAIDER I


TOMB RAIDER II


TOMB RAIDER III


TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION


TOMB RAIDER V CHRONICLES


X-MEN: MUTANT ACADEMY 2


METAL GEAR SOLID


PRO EVOLUTION SOCCER


RAINBOW SIX: LONE WOLF


BRATZ


FIREBUGS


LILO & STICH


PETER PAN


DRAGON BALL FINAL BOUT


FINAL FANTASY ANTHOLOGY


FINAL FANTASY ORIGINS


GRAND THEFT AUTO COLLECTOR


PRO EVOLUTION SOCCER 2


YU-GI-OH


pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

CENTRO MAIL

INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS




A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111



A CORUÑA Santiago
C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G
C/ RUA LISBOA s/n
TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol
C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARON
TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48
TEL: 965 114 186

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100



ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959



ALICANTE Torrevieja
C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13
TEL: 965 709 984



ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 14
TEL: 950 260 643



ALMERÍA El Ejido
C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107
TEL: 950 260 643



ÁVILA
C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n
TEL: 920 219 108

ASTURIAS Gijón
C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RIO DE ORO, 3
TEL: 985 151 242

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573



BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101




BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140




BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064



BARCELONA (SAN ANDRÉS)
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA (SELVA MAR)
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880



BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876




BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA L'Hospitalet
C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97
TEL: 932 590 229




BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARO PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781



BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365



CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÁDIZ San Fernando
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CANO HERRERA s/n
TEL: 956 592 528

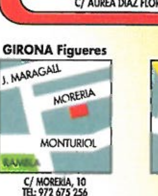


CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL
C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001
AV. EUROPA 45
TEL: 926 227 354

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martirell, s/n
TEL: 957 468 076

CÓRDOBA
C.C. LA SIERRA
C/ POETA E. PRADOS S/N
TEL: 957 273 331



CUENCA
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n
TEL: 969 225 031

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729



GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256



GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954



GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISION
TEL: 958 600 434




GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660



GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZON, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. EL MUELLE
TEL: 928 256 54 16



LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218



LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040




LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1, SALIDA 28
TEL: 928 792 850



LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084



MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22
TEL: 916 194 424



MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703



MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165



MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800



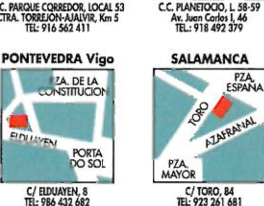
MÁLAGA Vélez-Málaga
C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45
SALIDA 272
TEL: 952 541 178

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704



MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806



PALENCIA
C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37
TEL: 979 730 464

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA



PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945



TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 033



VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

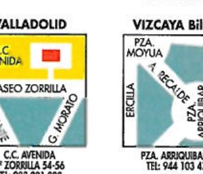




VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

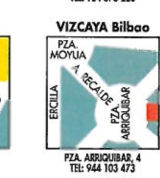
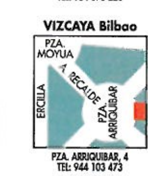



VALENCIA Bonaire
C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345
TEL: 961 920 002



VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665




VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473




VIZCAYA Kareaga
C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23
TEL: 944 970 220

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271



ZARAGOZA Augusta
C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50
TEL: 976 312 988



Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

ALICANTE Elche
PRÓXIMA APERTURA
C.C. ALJUP LOCAL B-75
C/ JACARILLA S/N

FUERTEVENTURA
C.C. ATLÁNTICO
CTRA. DE JANDÍA KM. 11
TEL.: 928 160 072

TENERIFE
C.C. MERIDIANO
C/ ÁUREA DÍAZ FLORES S/N

PLAYSTATION 2

Armored Core 3

■ AÑADIR EMBLEMAS DE LOS DERROTADOS
Cuando veas un "AC" derrotado en la pantalla de victoria, presiona simultáneamente Select + Start. Un sonido te confirmará que lo has hecho bien, y el emblema del Armored Core derrotado será incluido en tu lista. Otra muesca en tu revólver...



■ VISTA EN PRIMERA PERSONA
Inserta una tarjeta de memoria con archivos salvados de «Armored Core 2» o «Armored Core 2: Another Age». Tras salvar y volver a «Armored Core 3» desde esa memory card, pausa la partida y pulsa **L1** + **R2** + ✖ + ■ + el pad direccional, todo ello simultáneamente. Conseguirás una vista en primera persona de la pantalla actual. Eso sí, la pantalla volverá a su modo normal cuando regreses al juego.

■ EL AC DEFINITIVO
Completa el modo Misión para un jugador para obtener el Repuesto Opcional (OP-INTENSIFY). Salva la partida y equípate ese repuesto. Has de tener en cuenta que ocupa todos los huecos del AC. Una vez con él, deberás cumplir los siguientes requerimientos para obtener las mejoras:
- Añadir radar:
Derrota al oponente "Thunder House".
- Añadir sensor:
Derrota al AC enemigo en la misión "Eliminate Intruders".
- Onda Blade:
Destruye el objetivo en la misión "Destroy Massive Weapon".
- Mejorar el Booster:
Derrota al oponente llamado "Ace".
- Mejorar el cañón:
En la misión "Destroy Massive MT", derrota al objetivo más grande de los dos.
- Mejorar la refrigeración:
En la misión anterior, derrota al objetivo más pequeño.
- Mejor intercepción de misiles:
Derrota al AC enemigo en la misión "Defend Water Processors".
- Tener mejor maniobrabilidad:
Derrota al AC enemigo en la misión "Bomb Disarmament".
- Más puntería:
Derrota al AC enemigo en la misión "Defend Ruglen Laboratory".
- Más rango cuerpo a cuerpo:
Derrota al rival denominado "Exile".

Clock Tower 3



■ EXTRAS POR TERMINAR
Acábate el juego y abrirás unos cuantos extras muy suculentos. Son los siguientes:
- Se abre una opción "Teatro de cine" en el menú principal. No es otra cosa que la posibilidad de ver todas las secuencias FMV del juego. Además, si pulsas **R1** en la pantalla de esta opción, podrás ver diseños del juego.
- Si cargas la partida salvada tras pasarte el juego, empezarás desde el principio, pero ahora tendrás una llave en tu inventario, que te sirve para abrir el armario en la habitación de Alissa. Dentro hay tres trajes nuevos para nuestra joven protagonista.
- También se activa el modo Clear. Básicamente es el mismo juego, pero mucho más difícil (los enemigos tienen mejores armas y nuestro pánico crece como la espuma).

■ CALMAR LOS NERVIOS
Cuando la pequeña Alyssa entra en estado de pánico, todo se vuelve muy caótico. Para tranquilizarla y poder seguir jugando con normalidad, usa Agua de Lavanda. Otra posibilidad es pulsar repetidamente el botón X cuando la chica corra y se pare por unos momentos. Caaalma...

■ ¿CUÁNDO DISPARAR?
Si no sabes en qué momento lanzar la flecha, cuenta hasta diez y dispárala. También pudes contar hasta siete y después disparar. Es un método bastante rudimentario, cierto, pero si funciona, bienvenido sea, ¿no?

Dancing Stage Megamix

■ DESBLOQUEAR TODO
Elige el modo de juego, luego selecciona partida en modalidad para un jugador, etcétera. A continuación, ten presionado el botón ▲ para volver al menú principal. Con esto, no nos preguntes por qué, la consola pensará que has jugado durante tres canciones. Repite esto todas las veces que necesites hasta que por fin consigas tenerlo todo desbloqueado .

Dead To Rights

■ TECLEA Y VENCERÁS
En el menú principal, con la opción "Nuevo Juego", ten pulsados al mismo tiempo los gatillos laterales **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y, sin soltarlos, teclea alguna de las siguientes combinaciones de botones. Son chachis como ellas solas:
- DESBLOQUEAR NIVELES, MINIJUEGOS Y SECUENCIAS
↓, ←, ↓, ▲, ↓
- SALUD INFINITA
■, ▲, ←, ↑, →
- "STAMINA" DE SHADOW INFINITA
●, ■, ▲, ●, ↓
- ADRENALINA INFINITA
→, ←, ●, ■
- ARMADURA INFINITA
↑, ↑, ↑, ■, ↓
- PISTOLAS DUALES INFINITAS
▲, ●, ↑, ↑, ↑
- ESCUDOS HUMANOS INFINITOS
■, ▲, ●, ▲, ■
- MUNICIÓN INFINITA
↑, ←, ↓, →, ●
- ESCOPETAS INFINITAS
→, ●, ●, ●, ■
- LOS ENEMIGOS SON MENOS PRECISOS
■, ←, ▲, ↑, ↓
- LOS ENEMIGOS SON MÁS PRECISOS
▲, ■, ←, ←, ●
- QUITAR CURSORES
↑, ↑, ↓, ↓, ↑
- ATAQUES FÍSICOS MÁS POTENTES
↓, ●, ←, ←, ←
- ENEMIGOS DESARMADOS
→, ■, ←, ●, ▲
- IGNORADO POR LOS ENEMIGOS
▲, ▲, ↑, ↑, ▲
Cada vez que introduzcas un código correctamente, verás aparecer un mensaje que te confirmará que se ha activado. ¡Por si no te lo creías!

■ DERROTAR A DIGGS
Este tipo es el ex boxeador al que te tienes que enfrentar en la parte final del juego. Cuando le queden tres cuartos de su salud, se activarán las emisiones de gas que pueden dañarte, pero puedes quitarle su máscara antigas y ponértela. Manten presionando el botón ▲ para sumergirte, de manera que no podrá tocarte. Su energía bajará lentamente hasta que lo hayas derrotado por completo.

■ DERROTAR A PINNACLE
Antes de enfrentarte a Pinnacle, pulsa el botón de salto reiteradamente para poder esquivar sus ataques. Jack se girará automáticamente para enfrentarse a él antes de que salte. No tienes que preocuparte de la distancia a la que te encuentres. Durante el salto, Jack no se verá afectado por los ataques. Haz esto repetidamente hasta que baje sus defensas, luego salta sobre su espalda y acaba con él. También pudes atacarle de frente con patadas bajas y puñetazos, pero le hace menos daño.

Dynasty Warriors 4

■ PROVOCAR
Presiona **R3** (ya sabes, el stick analógico del mando) para hacer una provocación o burla al rival. Esta técnica te va a dejar "en cueros" frente a un ataque del adversario durante unos momentos, pero sirve para que los enemigos que estén cerca pierdan su guardia por un rato.

EL TONTOTRUCO

Dragon Ball Z Budokai

■ EL PROFESOR TIRA BOMBAS
Ve a la pantalla de edición de habilidades. Entra en la zona para cambiar cápsulas. Elige uno de los androides y espera. Mira al profesor Brief (aparece en el fondo de la pantalla) y lo verás lanzando cajas de cápsulas. Fíjate atentamente en él y podrás comprobar atónito cómo lanza una bomba, el muy gamberrete.

■ LAS PALABRAS DE GOKU
¿No te enteras de lo que dice el protagonista durante los combates? Ahí va una pequeña ayuda, porque el muchacho no se calla. Si combate contra Freezer, le preguntará si nunca aprende la lección. Si gana, gritará que quiere combatir contra alguien más fuerte. Si gana contra Gohan, le dirá que se ha hecho más fuerte. Si pierde, dirá que cree que tiene que entrenar más. Y si decides provocar, le dice al rival que si se encuentra bien. ¡Qué parlanchín nos ha salido el chico!

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@hobbypress.com
- trucosalacarta.hobbyconsolas@hobbypress.com



ARMA DE NIVEL 10 PARA CAO CAO

Juega el nivel de "El Combate de Chi Bi" con dificultad alta y controlando a Cao Cao. Primero, aproxímate a Pang Tong para ver a través de su truco, luego derrota a Zhuge Liang para detener el viento. Luego derrota a Huang Gai para parar el fuego. Acaba el nivel con tu Espada del Cielo de nivel 9 para obtener la espada de nivel 10 de Cao Cao.

ARMA DE NIVEL 10 PARA DIAO CHAN

Juega el nivel de "El Combate de la Puerta de Si Shui", estando del lado de Dong Zhuo. Permite que el mensajero de Sun Jian cumpla su tarea. Luego, espera a que Sun Jian termine con Hua Xiong. Ahora debes derrotar a Sun Jian y Cao Cao la Diva, que es el arma de nivel 10. Debes hacer esto rápidamente, antes de que tus tropas se retiren y pierdas.

ARMA DE NIVEL 10 PARA DA QIAO

Juega el nivel de "El Combate de Xu Chanf", estando del lado Wu. Derrota a Deng Ai, Hu Zhi y Dian Wei. ¡Jefe, a ver si me paga un plus por teclear estos nombres tan raritos!

Enter The Matrix

TENEMOS LOS CÓDIGOS, ASÍ QUE... ¡ÚSALOS!

Por fin tenemos la lista completa de los códigos de hackeo. Ya sabes, entra en la opción de hackear e introduce el comando cheat.exe. Ahora, escribe uno de estos códigos. ¡Son mejores que un beso de Perséfone!

- PODER AL MÁXIMO
0034AFFF
- MUNICIÓN ILIMITADA
1DDF2556
- FOCO ILIMITADO
69E5D9E4
- RECUPERAR EL FOCO RÁPIDAMENTE
FFF0020A
- SALUD ILIMITADA
7F4DF451
- NIVEL DE PRUEBA EXTRA
13D2C77F
- CONSTRUCTOR DE CHISPAS EN EL MODO ENTRENAMIENTO
1302C77F
- LOS ENEMIGOS NO PUEDEN OIRTE
4516DF45
- LOS ENEMIGOS NO PUEDEN VERTE
FFFFFFF1
- MODO TURBO
FF00001A
- LUCHA MULTIJUGADOR
D5C55D1E
- BAJA GRAVEDAD
BB013FFF
- LOGOS MÁS RÁPIDOS
7867F443
- CONDUCIR EN TAXI
312MF451



Evil Dead 2

¡PÁSATE LOS NIVELES!

Cada vez que completes un nivel del juego, lo desbloquearás para el modo Arcade. Además, abrirás diseños de pre-producción, que podrás encontrar dentro del menú de extras.

ACABAR CON EL ENEMIGO FINAL

Antes de marcharte a descansar, vas a tener que enfrentarte a Thrisha. Es una pelea bastante sencilla. La "bicha" en cuestión tiene dos tipos de ataques: uno es una especie de eructo verde que se esquiva con bastante facilidad, basta con que no pares de moverte. El segundo es un poco más chungo. Se trata de una onda sísmica que te deja noqueado. Fija el objetivo y corre alrededor de ella hasta que abra su boquita de piñón, momento en que deberás lanzar un cartucho de dinamita por su boca. Podrás darte cuenta de cuándo va a lanzar su ataque porque levantará su cabeza y hará un ruido extraño. Repite esta mecánica cinco veces y habrás terminado con la escoria monstruosa.

Resident Evil Dead Aim



JUGAR COMO FONGLING

Completa el juego. Ahora inicia una nueva partida desde el archivo que contiene ese juego pasado y jugarás con Fongling en las zonas donde antes manejabas a Bruce. ¡Ha llegado la hora del relevo!

Silent Hill 3

MÁS TRAJES

Como ya anunciamos en la guía que publicamos el mes pasado, hay unos cuantos trajecitos nuevos para la amiga Heather. Si quieres verlos, simplemente introduce alguna de estas contraseñas dentro del apartado de passwords. En ese momento, el juego te preguntará si aceptas el nuevo traje desbloqueado. Di que sí y podrás equiparlo durante la partida. Los códigos para aumentar el vestuario son...

- Camisa de Heather:
HappyBirthDay
- Onsen:
I_Love_You
- Cabeza:
PutHere2FeelJoy
- No tocar:
TOUCH_MY_HEART
- Dios del trueno:



GangsterGirl
- The Ligh:;
LightToFuture
- Transience:
ShogyouMujou
- Conejo asesino:
BlueRobbieWin
- Royal Flush:
01_03_08_11_12
- Gallo dorado:
cockadooodledoo
- Traje de transformación (¡este es el bueno!):
PrincessHeart
- Cremallera:
Shut_your_mouth
- Camiseta Game Reactor:
SH3_Wrestlarn
- Play-shirt:
sLmLdGhSmKfBfH

DOUGLAS EN ROPA INTERIOR

Después de completar el juego una vez, ilumina la opción de Nuevo Juego Extra en el menú principal. Presiona ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖. Heather suspirará después de que elijas

INDYCAR SERIES



TARJETAS DE COMERCIO

Completa ciertas tareas para desbloquear tarjetas de comercio. Las siguientes tarjetas desbloquearán los trucos correspondientes. Veámoslo todo:

Página 1:	CALIFÍCATE PARA UNA CARRERA EN POLE			
		BRONCE:	Jaques Lazier	Video Clip
		PLATA:	Helio Castroneves	Nuevo coche
		ORO:	Sam Hornish Jr	Nada
Página 2:	GANA UNA CARRERA DE DIEZ VUELTAS			
		BRONCE:	Arie Luyendyk	Crea tu propio equipo
		PLATA:	Gil de Ferran	Nada
		ORO:	Al Unser Jr	Nuevo coche
Página 3:	GANA UNA CARRERA DE CUARTO DE VUELTA			
		BRONCE:	Scott Sharp	Video Clip
		PLATA:	Jeff Ward	Nada
		ORO:	Robby McGehee	Nuevo coche
Página 4:	GANA UNA CARRERA DE DISTANCIA COMPLETA			
		BRONCE:	Eliseo Salazar	Nuevo coche
		PLATA:	Shigeaki Hattori	Video Clip
		ORO:	Airton Dare	Nada
Página 5:	COMPLETA LA CLASE MAESTRA			
		BRONCE:	Richie Hearn	Nuevo coche
		PLATA:	Felipe Giaffone	Nada
		ORO:	Sarah Fisher	Nuevo coche
Página 6:	GANA LA SERIE INDYCAR			
		BRONCE:	Robbie Buhl	Nada
		PLATA:	George Mack	Video Clip
		ORO:	Laurent Redon	Nada
Página 7:	CALIFÍCATE EN POLE EN INDY 500			
		BRONCE:	Rick Treadway	Video Clip
		PLATA:	Alex Barron	Nada
		ORO:	Eddie Cheever Jr	Video Clip
Página 8:	GANA INDY 500			
		BRONCE:	Buddy Lazier	Video Clip
		PLATA:	Billy Boat	Nuevo coche
		ORO:	Anthony Lazzaro	Nada
Página 9:	HAZ UN RECORD DE VUELTA			
		BRONCE:	Budy Rice	Nuevo coche
		PLATA:	Tony Renna	Video Clip
		ORO:	Dan Wheldon	Nada
Página 10:	GANA CON UNA CARRERA CON EL 100% DE IA			
		BRONCE:	Homestead Miami	Nuevo coche
		PLATA:	Phoenix	Nada
		ORO:	California	Nuevo coche
Página 11:	ACABA UNA CARRERA			
		BRONCE:	Nazareth	Create your own driver
		PLATA:	Richmond	Nada
		ORO:	Pikes Pike	Video Clip
Página 12:	GANA TODAS LAS CARRERAS EN LA SERIE INDYCAR			
		BRONCE:	Kansas	Nada
		PLATA:	Nashville	Video Clip
		ORO:	Michigan	Nuevo coche
Página 13:	GANA EL PREMIO AL MÁS DURO			
		BRONCE:	Kentucky	Video Clip
		SILVER:	Gateway	Nada
		ORO:	Chicagoland	Nuevo coche
Página 14:	CONSIGUE TODAS LAS TARJETAS			
		BRONCE:	Texas	Nuevo coche
		SILVER:	Indianapolis	Nada
		ORO:	Borg-Warner Trophy	Nuevo coche

la dificultad. En algunas escenas, cuando veas a Douglas, el pobre irá en ropa interior. ¡Qué vergüenza más grande!

■ **MENÚ DE OPCIONES EXTRA**
Pulsa cualquiera de los gatillos laterales en el menú de opciones para mostrar un menú extra.

■ **LUCHA PARA NOVATOS**
Muere dos veces durante la partida en dificultad de lucha normal. Ahora ve al menú de opciones y podrás seleccionar el nivel de dificultad de lucha para principiantes. Como ahora no ganes...

■ **FINAL POSEÍDO**
Acaba con todos los monstruos con cualquier arma, excepto las de melee, preferiblemente la subametralladora.

Sly Raccoon



■ **LA PELEA CON RALEIGH**
Veamos la estrategia para acabar con este corresos enemigo. En la primera ronda, corre alrededor de Raleigh para que no pueda aplastarte. Golpéale con tu bastón cuando vuelva a hacerse pequeño. Para el siguiente round, todas las plataformas que estén alrededor de esa en la que te encuentras desaparecerán. Vuelve a intentar golpearle cuando se haga pequeño. La tercera ronda es similar, salvo por el hecho de que cuando Raleigh salta sobre una plataforma, ésta desaparece. La última ronda es igual que la segunda, salvo por el hecho de que ahora Raleigh tiene una nueva técnica con la que puede girar su lengua.

Socom: US Navy Seals

■ **OTROS COMANDOS**
Además de las frases por defecto que puedes decir por el micro, hay otros comandos secretos. Pruébalos y verás como funcionan:
- **"Equipo, perfil bajo":** El equipo se pone a esconderse, matando a los terroristas con precaución.
- **"Bravo, informe misión":** Te contarán exactamente lo que están haciendo.

■ **MÁS ARMAS**
- Completa el juego en dificultad Alférez para desbloquear las armas terroristas en el modo para un jugador.
- Completa el juego en dificultad Teniente para poder conseguir el lanzagranadas múltiple.

■ **MÁS DIFICULTAD**
Cuando te pases el juego en un nivel de



dificultad, abrirás otro nivel más, que se correspondería con el hecho de ascender de rango. El sistema funciona de este modo:
- Pásatelo en Alférez para ascender a Teniente JG.
- Pásatelo en Teniente JG para ascender a Teniente.
- Pásatelo en Teniente para ascender a Teniente Comandante.
- Pásatelo para subir a Comandante.
- Pásatelo en Comandante para ascender a Capitán.
- Pásatelo en Capitán para ascender a Vice Admirante.
- Pásatelo en Vice Admirante para pasar a Admirante.

The Hulk

■ **CÓDIGOS CON FUERZA GAMMA**
Entra en el apartado de introducción de códigos, dentro de la pantalla de opciones. Ahora escribe estas contraseñas y tendrás un nuevo secreto disponible en la pantalla de trucos.
GMMSKIN
Invencible.
FLSHWND
Hulk se regenera antes.
ANGMNGT
Medidor de furia siempre a tope.



GRNCHTR
Continuaciones ilimitadas.
HLTHDSE
Duplicar la salud de Hulk.
BRNGITN
Duplicar salud de los enemigos.
MMMYHLP
Energía de los enemigos por la mitad.
FSTOFRY
Vencer de un golpe.
BRCESTN
Los puzzles se resuelven automáticamente.
NMBTHIH
"Resetear" la puntuación más alta.
TRUBLVR
Abrir todos los niveles.
JANITOR
Jugar con Hulk gris.
SANFRAN
Imagen: Hulk Transformado.
PITBULL
Imagen: Hulk Vs Perros Hulk.
FIFTEEN
Imagen: Combate en el Desierto.
NANOMED
Imagen: Efectos Especiales.

■ **DESTRUIR LOS HELICÓPTEROS**
Qué pesados son esos bichos, siempre revoloteando alrededor y disparando bombitas. Por eso, Hulk aplasta. Hulk sube a los tejados de los edificios cuando tenga algo grande para lanzar. Hulk tirar el objeto y saltar para salir de ahí. Hulk ganar de nuevo. ¡Uga, uga!

Twisted Metal: Black Online

■ **CHATEAR**
Cuando estés en una sala de espera, presiona **L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1**. Un sonido te confirmará que lo has hecho bien. A partir de ahora, puedes acceder a la pantalla de chat, pulsando el botón ■ en cualquier sala de espera. Cuando reinicies la consola, tendrás que volver a introducir el código, ¿vale? Pulsando ▲ sales del chat. Si recibes algún mensaje, éste aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla. Ahora, ten mucho cuidado con quién hablas...

Wakeboarding Unleashed

■ **COMBINACIONES SIN RIESGO**
Estos deportes de jugarse la vida acaban por estresarlo a uno, ¿a que sí? No te preocupes, que sólo con pulsar las siguientes combinaciones en el menú principal, obtendrás unas ventajas muy buenas.

■ **TABLAS SEGUNDA Y TERCERA**
↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓.

■ **ELEGIR NIVEL**
■ cuatro veces, ● cuatro veces, ▲ cuatro veces, ■, ●, ▲.

■ **EXTRAS POR COMPLETAR**
Pásate todos los niveles para desbloquear la fase de los créditos, un video de tu personaje y a Summer, el primer personaje escondido.

■ **JUGAR COMO JHORDAN**
Haz una vuelta perfecta en los retos Star Search.



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Devil May Cry 2

¡Hola, compañeros del vicio! Me llamo David, tengo 15 años y, aparte de todo el peloteo, tengo unos truquitos para PS2. Vamos allá. El truco es para conseguir Red Orbs por un tubo. Una vez os hayáis pasado la aventura con Dante, seleccionad la misión 8 contra Furiataurus. Si lo hacéis medianamente bien (rango C o B), conseguiréis nada menos que ¡5000 Red Orbs! Repetidlo cuantas veces queráis. Podréis subir las armas de nivel en poco tiempo (2 ó 3 minutos cada combate) y, si luego salís del modo Normal, tendréis todo lo que habéis conseguido para el modo Hard. ¡Que os vaya bien! Aviso: hacerlo varias veces puede llegar a resultar muy aburrido. Espero que os hayan servido de algo los trucos que os he mandado. Y, por favor, ¡publicad mi carta!.
P.D.: A ver si os pasáis una de esas gorras tan guapas que tenéis.

David Velasco (Madrid)

TRUCOS A LA CARTA

Quake 3: Revolution

Alex Berrocal (Cádiz)

Hola, me llamo Alex Berrocal Navarro, tengo 12 años. Soy un fan de la revista Hobby Consolas. Me gustaría que me mandárais trucos para los juegos que os pongo. Gracias, espero que me lo enviéis pronto. Hasta pronto, colegas.

Alex, hijo, nos han mandado una lista inmensa de juegos. Lamentablemente, sólo podemos contaros trucos para un juego por carta. Veamos uno muy bueno para el famoso «Quake»: si quieres pasar de nivel, ten pulsados al mismo tiempo los botones **L1 + R1 + R2 + Select** y, sin soltarlos, presiona ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ■, ▲, todo esto en mitad de una partida. ¡Es así de sencillo!

GTA: Vice City

Samuel Melero (Málaga)

Hola, ¿qué tal estáis? Primero felicitaros por la revista. Me gustaría que me ayudaras con el juego «GTA Vice City». Por más que busco no consigo encontrar el coche "Stretch". Tengo todos los demás, pero éste me es imposible localizarlo. Dime cómo puedo conseguirlo o cómo es. Muchas gracias.

Amigo Samuel, el "Stretch" no es otra cosa que una limusina. No es demasiado complicada de encontrar. Para dar con ella, tienes que dirigirte al oeste de las escaleras principales que hay en la mansión de Díaz o Chez Tommy. La limusina tiene un precio de 40.000 dólares, lo que no está nada mal.

CONCURSO

LARA CROFT TOMB RAIDER

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡Envía un SMS desde tu móvil!

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UN REGALO QUE TE HARÁ DISFRUTAR AÚN MÁS DE TOMB RAIDER!

SORTEAMOS:

50 Gamepad de Lara Croft para PlayStation 2



Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc142raider**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de julio de 2003.




GAMECUBE

Conflict: Desert Storm

■ DESTRUIR LOS ZSU
En vez de disparar a estos engendros con un cañón anti-tanque, dispárales con el arma de francotirador, lo que bastará para que exploten. Ahora puedes marcar los tanques para que un ataque aéreo acabe con ellos.

■ DETECTAR LAS MINAS
Hay algunos niveles en los que las minas para tanques pueden ser bastante molestas. La técnica normal para detectarlas es mandar a tu peor hombre para que "se sacrifique por la causa". Sin embargo, hay un modo más sencillo: lanza granadas en los terrenos que sean sospechosos y detonarán todas las minas que encuentren por su camino.

■ CAMBIAR EL COLOR
Puedes hacer que tu soldado pase de ser de color negro a color blanco o viceversa. Lo único que necesitas es volarlo con una granada y terminar el nivel. Ojo, que con esta "pijadita" pierdes experiencia, así que no lo hagas muy avanzado el juego.





Dead To Rights

■ COMBINACIONES DE MUERTE
En la pantalla de Juego Nuevo, justo antes de la pantalla de "Press Start", ten pulsados al mismo tiempo los botones **L + R.** Ahora introduce algunas de estas combinaciones de botones:

- ABRIR NIVELES, MINIJUEGOS Y SECUENCIAS
↓, ←, ↓, Y, ↓
- MUNICIÓN ILIMITADA
↑, ←, ↓, →, ✖
- ESCOPETAS INFINITAS
→, ✖, ✖, ✖, B
- PISTOLAS GEMELAS
Y, ✖, ↑, ↑, ↑
- QUITAR INDICADORES
↑, ↑, ↓, ↓, ↑
- AUMENTAR RETOS
Y, B, ←, ←, ✖
- MÁS DIFICULTAD
B, Y, ✖, ↑, →
- SHADOW TIENE "STAMINA" INFINITA
✖, B, Y, ✖, ↓
- ADRENALINA ILIMITADA
←, →, ←, X, B
- ARMADURA ILIMITADA
↑, ↑, ↑, B, ↓
- ARMAS DUALES INFINITAS
Y, ✖, ↑, ↑, ↑
- LOS ESCUDOS HUMANOS TIENEN VIDA INFINITA
B, Y, ✖, Y, B
- ATAQUES CUERPO A CUERPO MÁS FUERTES
Y, ✖, ✖, ✖, ←
- ENEMIGOS DESARMADOS
→, B, ←, ✖, Y
- INVISIBLE
Y, Y, ↑, ↑, Y

Enter The Matrix

■ HACKEAR ES FÁCIL
¿Merece la pena luchar por Matrix? ¿Merece la pena morir por Matrix? Si eres de los que piensan que no es para tanto, mira en la sección de trucos para PS2, porque los códigos de hackeo que hemos incluido ahí son igualmente válidos para la versión GameCube.

Resident Evil 2

■ ARMAS ILIMITADAS
Si completas tareas con un rango A o B, la próxima vez que juegues recibirás un arma especial. Según el tiempo que hayas tardado recibirás un arma u otra. De esta manera...
- Si terminas el primer escenario de cada personaje en 2, 5 horas recibes el lanzacohetes especial.
- Si terminas el segundo escenario de cada personaje en 2, 5 horas recibes la "gatling gun" especial.
- Si terminas el segundo escenario de cada personaje en 3 horas recibes la ametralladora especial.

Las armas estarán en el primer cofre que abras.



■ LLEGAR AL TYRANT
En la sala donde está la polilla gigante, el ordenador te pide que introduzcas tu nombre de usuario. Pon que tu nombre es "GUEST". Esto te llevará hasta el Tyrant, pero tienes que tragarte dos vídeos primero. Para que funcione el truquete, has de utilizar a los dos personajes, uno en el escenario A y otro en el escenario B.

■ IMAGEN DE REBECCA CHAMBERS
Métete en la oficina de los S.T.A.R.S. Ve a la parte posterior de la habitación y pincha sobre el escritorio de Albert Wesker, en el que te dicen que alguien ha estado rebuscando. Mira en él cincuenta veces y encontrarás una foto de Rebecca Chambers vestida de jugadora de baloncesto. Qué cosas.

Sonic Mega Collection

■ PASSWORDS PARA "RISTAR"
Hace un par de números os dimos el truco para poder jugar a «Ristar», otro clásico de los 16 bits. Pues bien, aquí tenéis una serie de passwords para poder sacarle más jugo a ese plataformas:
- Elegir nivel
ILOVEU
- Modo configuración
MAGURO
- Modo Time Attack
DOFEEL
- Modo jefes
MUSEUM
- Modo Experto
SUPERB
- Revelar ítems
MIEMIE



- Ver los créditos
AGES
- Quitar todos los trucos
XXXXXX

■ ELEGIR ROUND EN "FLICKY"
Este es otro de los juegos secretos de los que hablamos hace dos números. Empieza una nueva partida y ten pulsados al mismo tiempo **A + X + Start + ↑**, antes de que aparezca el primer round. Suelta los botones en la pantalla de Round 1. Pulsa **↑** o **↓** para elegir el round en el que empezarás.

V-Rally 3

■ NOMBRES ESPECIALES
Escribe las siguientes palabrejas como si fueran tu nombre. Con ellas obtienes varias ventajas de lo más "chachiguachi":
- Coches voladores
210741974 MARTY
- Coches pequeños
01041977 BIGJIM
- Coches destrozados
25121975 PILOU
- Coches elásticos
07121974 FERGUS
- Coches planos
21051975 PTITDAV
- Coches estirados
Gonzales SPEEDY
- Física realista
WHEEL REAL
- Coches pequeños y comentarios con voz de helio
PALACH (como apellido)

■ VISTAS PRELIMINARES DE LOS COCHES
Esto va a molar a los que sean amantes de las carrocerías. Dentro de la pantalla de selección de vehículo, mantén pulsado el stick hacia la izquierda o hacia la derecha para abrir la puerta que prefieras. Si lo pulsas hacia arriba, abrirás la capota. Si lo pulsas hacia abajo... ¡lo adivinaste! Abres el maletero del coche.

■ MÁS COCHES
Cumple estos objetivos para tener más vehículos dentro de tu querido garaje:
Mitsubishi Lancer Ev. VI
Deltro del modo Carrera, gana el campeonato de 1.6 L FWD dentro de la modalidad V-Rally.
Seat Cordoba Repsol
Gana el reto Pirelli dentro del modo Challenge.
Subaru Impreza 2000
Selecciona el modo carrera y gana el campeonato 2.0L 4WD, en la modalidad V-Rally.
Toyota Corolla V-Rally
Consigue un tiempo récord en todos los circuitos del juego.

X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

■ COMBINACIONES MUTANTES
Introduce las siguientes combinaciones de botones en el menú principal. Son unos trucos más sólidos que unas garras de adamántium.

- ELEGIR NIVEL Y TODOS LOS RETOS
B, X, B, Y, B, X, L, R, Z
- TODOS LOS TRAJES
B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z
- ARCHIVOS DE CEREBRO Y SECUENCIAS FMV
B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z
- MENÚ DE TRUCOS
B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z
(Pausa la partida para acceder al menú de trucos).

XBOX

Blood Rayne

CODIGOS VAMPIRICOS
Escribe estas claves para tener nuevas opciones en el menú de trucos. Un mensaje te informará de que has activado el truco bien.
- Modo Dios: **TRYASSASSINDONTDIE**
- Restaurar salud: **LAMEYANKEEDONTFEED**
- Rellenar el contador de sangre: **ANGRYXXXINSANEHOOKER**
- Elegir nivel: **ONTHELEVEL**
Ve a la opción "nuevo" en el menú principal, mantén **X** y pulsa **A** para ir a la pantalla de selección de nivel.
- Nivel secreto: **BRIMSTONEINTHEBAYOU**
- Mostrar las armas: **SHOWMEMYWEAPONS**
- Enemigos congelados: **DONTFARTONOSCAR**
- Desmembramiento gratuito: **INSANEGIBSMODEGOOD**

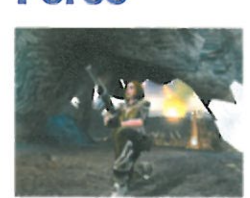
Burnout 2: Point of Impact

MODO CHEAT
Cada vez que actives un truco de los que ahora te vamos a indicar, se abrirá la opción "cheat" en el menú principal. La manera de desbloquear los trucos es cumplir alguno de los requisitos que te ponemos a continuación:
- INVULNERABLE
Completa todos los campeonatos Grand Prix obteniendo medallas de oro.
- MODO CRASH CORRIENDO POR LIBRE
Completa el modo Crash con medallas de oro en las quince pistas.



- ENFRENTAMIENTO
Gana todos los enfrentamientos en el primer campeonato.
- CAMPEONATO DE SERIE PERSONALIZADA
Gana todas las medallas de oro en todas las carreras y gánalo todo en el primer campeonato.
- CORRER POR LIBRE
Completa el campeonato de Serie Personalizada.
- CUSTOM COMPACT CAR
Gana la ronda clasificatoria del campeonato personalizado.
- CUSTOM COUPE CAR
Gana todas las medallas de oro en el Gran Premio Split Second.
- CUSTOM PICKUP TRUCK
Gana la Persecución 5.
- CUSTOM MUSCLE CAR
Gana la Persecución 6.
- CUSTOM ROADSTER
Gana todas las medallas de oro disponibles en el gran premio llamado Point of Impact.
- CUSTOM SPORT CAR
Gana todas las medallas de oro en el gran premio Speed Streak.

Brute Force



PERSONAJES EXTRA
Si consigues hacerte con todos los contenedores de ADN, podrás desbloquear diversos personajes para el modo multijugador. ¡Pruébalos todos!

UN ARMA MUY CARGADA
Cuando encuentres un AMK ASLT duplicado, sigue recogiéndolo. A diferencia de otras armas, con esta sí que puedes aumentar tu nivel de munición máxima hasta las seiscientas unidades. ¡Mooola mazo!

Enter The Matrix



LOS CÓDIGOS DEL ELEGIDO
Como ocurre con la versión de GameCube, los códigos de hackeo son los mismos que los de Playstation 2. Mira en la sección de trucos para esta consola. Los códigos que aparecen ahí sirven también para la versión de Xbox.

Indiana Jones y la Tumba del Emperador

SALTARTE A LOS CAZADORES
En el nivel donde empiezas en una sala cerrada por una puerta de viñas, corta la puerta en cuestión y camina hacia delante. Debería empezar una secuencia introductoria en la que Indy corre hacia una pequeña ventana. Pásala, y cuando acabe, selecciona el látigo y salta. Cuando estés en el aire, presiona el botón A. Si lo has hecho bien, deberías estar balanceándote por encima de un patio. Balancéate hacia el otro lado y continúa con la misión que tienes.

BARRERA MÁGICA
Equípate con el Pachen y oprime el botón R. Con esto aparecerá una barrera misteriosa que bloqueará los ataques.

Moto GP 2

MOTO VOLADORA
No es el gato volador, pero casi. Para que tu moto pueda despegarse del juego, dirígete a la pantalla de edición del vehículo y edita su logotipo para que ponga Kingpin.

DESBLOQUEAR A LOS MOTORISTAS
Consigue las siguientes puntuaciones totales en el modo Stunt para tener nuevos motoristas controlables:
- ALEX BARROS **250.000**
- CARLOS CHECA **100.000**
- MAX BIAGGI **500.000**
- TOHRU OKAWA **750.000**
- VALENTINO ROSSI **1.000.000**

TRUCOS VARIADOS
Obtén los siguientes "puntos de campeonato" para abrir trucos de muy diferente naturaleza:
- VIDEO POP **375 puntos**
- SATURAR **300 puntos**
- TURBO **275 puntos**

DIFICULTAD LEYENDA
Gana el campeonato en nivel de dificultad Campeón para abrir el modo "Leyenda", válido solo para campeones.

VIDEOS
Acaba primero en cualquier circuito para ver un vídeo de los eventos más remarcables de él en esta temporada.



Pro Race Driver

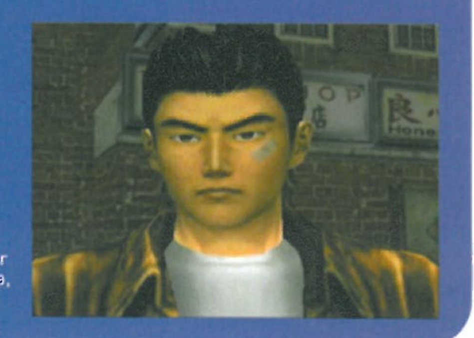
LOS CÓDIGOS DE LOS CAMPEONES
Dentro de la pantalla de bonificación, escribe estas contraseñas para activar ventajas de lo más diverso. Algunos passwords no funcionan en todas las copias del juego, así que si no funciona en la tuya, escribe el que te señalamos como posible alternativa:
- Todos los coches: **XKIMCF, LEZEJD, SAFREA**
- Todas las pistas: **QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY, HZCGYP**
- Todos los campeonatos: **QTRRDJ**
- Todos los retos: **LSDUXH**
- Pistas Pro Race Driver: **LQJFFA**
- Control del vehículo realista: **SIM, VIBAKH, LJLZEL**
- Aumentar daño: **DAMAGE**
- Sin daños **IHHBIV, OATRYU, MMMFJL**
- Ver los créditos **CREDITS, XQIXCJ**

COMPETICIONES DE BONIFICACIÓN
Cuando completes el Campeonato del Mundo LOLA (vaya nombrecito), necesitarás ocho millones de dólares para desbloquear dos competiciones más, que incluyen a los coches que ganes en las competiciones uno contra uno. El campeonato de clase B incluye todos los coches de la fila del Mini Cooper S, mientras que la clase A incluye la última fila de coches, la que tiene el Toyota GT1. Asegúrate de que tienes todos los coches posibles, porque esta carrera es dura y necesitarás un vehículo bastante equilibrado.

EL TONTOTRUCO

Shenmue II

BUSCAR LOS JUGUETES
Una de las cosas más curiosas del juego es la posibilidad de coleccionar juguetitos de las máquinas expendedoras. Ahora os mostramos dónde podéis encontrar algunos ejemplos muy interesantes:
- En "Thousand White Building" hay tres habitaciones de Dural (la de «Virtua Fighter»). Para la de bronce, ve a la sexta planta. Para la de plata, a la octava. Para la de oro, a la décima.
- Si juegas a las máquinas recreativas («Out Run» o «After Burner», por ejemplo) y te las pasas con una sola moneda, recibirás de regalo una figurita relacionada con el juego.

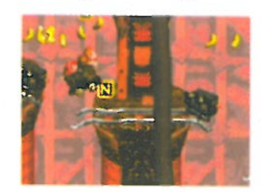


GB ADVANCE

Donkey Kong Country

■ UN BUEN COMIENZO

Para empezar con buen pie la aventura, te damos un secretito. En el primer nivel del primer mundo, nada más empezar, verás que a la derecha del todo hay un saliente. Salta hacia arriba y llegarás a la choza de Donkey. Una vez el "intruso" escape de allí, podrás coger un globo de vida extra y una cámara fotográfica, que contiene una ilustración de tamaño doble para el álbum.



■ CONSEJOS BESTIALES

- Intenta eliminar enemigos saltando de uno a otro y sin tocar el suelo. Si consigues hacer "combos" muy altos, recibirás una vida extra.
- Si ves bloques en el suelo de aspecto sospechoso, intenta caer sobre ellos desde grandes alturas. Es posible que escondan algún secreto.
- Siempre que puedas, haz el palmetazo de Donkey en el suelo. Puedes encontrar bananas sueltas, racimos o incluso suculentas vidas extra.

Dragon Ball Z: El Legado de Goku II



■ EL PUZZLE DE VINNIE

Cuando estas a punto de entrar en la base del doctor Guero, una barrera impide el paso. Para anularla, tienes que destruir tres generadores. El tercero está oculto. Avanza un poco y llegarás a una zona en la que se oye una música estruendosa que sale de la casa de un tal Vinnie. Como sospecharás, él tiene uno de los generadores de energía. Sigue en dirección a la casa de Vinnie y, antes de llegar, tendrás que atravesar una cueva. Dentro de ella hay una especie de interruptores. Deja en posición "Off" los de color rojo, morado y amarillo (los colores de la casa). Ahora ve a la casa de Vinnie y tendrás acceso a la puerta blindada que antes permanecía cerrada. Entra y da buena cuenta del último generador.

TRUCOS A LA CARTA

Jimmy Neutron

Pedro Bancalero (Zamora)
Saludos a todos los "hobbyconsoleros" de pro. Me llamo Pedro y hace poco me compré el «Jimmy Neutron Boy Genius» para la GBA. Tiene algunas zonas un poco complicadas, así que me gustaría saber si podéis darme las contraseñas para pasar de nivel. Gracias y seguid así. Sois los mejores.
Claro que podemos, buen hombre. Los passwords son los siguientes.

Campo de Asteroides:	WM5DR5H3MCLB
Luna Yokia:	KVZQG3Q50LZG
Yolkus:	51867F7MJ5YP
Palacio Yokio:	MMS-KXBVC4FS
Mazmorra:	N?+94T1?DJXW
Jefe 1 Poutra:	939BSYT41N0Z
Jefe 2 Rey Goobot:	BD5VVRDF3GXV
Escena Final:	3L!VPH26V7$

PLAYSTATION

Tomb Raider

TODAS LAS ARMAS Y RECARGAR MUNICIÓN
Coincidiendo con el estreno de nuestra querida Larita en PS2, se acaban de reeditar a precio más barato todos los juegos anteriores de la arqueóloga en PSone. Y claro, nosotros lo celebramos poniendo unos jugosos truquitos. Para éste en concreto, pulsa Select durante la partida. Con ello entrarás en el inventario. Justo a continuación, presiona **L1**, ▲, **L2**, **R2**, **R2**, **L2**, ●, **L1**. Un sonido de Lara te confirmará que lo has hecho bien.

SALTAR DE NIVEL
Durante la partida, pulsa Select para acceder al inventario. Seguidamente pulsa **L2**, **R2**, ▲, **L1**, **L1**, ●, **R2**, **L2**. Si ahora pulsas Select,

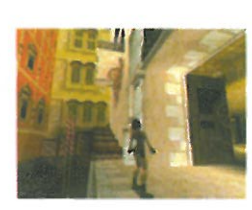


saltarás al siguiente nivel del juego por la cara. ¿Qué te parece?

ESCUCHAR LA BANDA SONORA
Coloca el CD del juego dentro de un reproductor de de CD de audio. Podrás escuchar la banda sonora del juego si seleccionas la pista número dos.

Tomb Raider II:

SALTAR DE NIVEL
Haz que Lara realice los siguientes movimientos durante una partida (para caminar, ten pulsado **R1** y pulsa el pad direccional en la dirección que te indiquemos; has de



soltar **R1** cuando gires o saltes). Pulsa **L2** para encender una bengala. Camina un paso adelante y un paso atrás. Suelta **R1**, gira al menos tres veces haciendo un círculo completo, no importa en qué dirección. Ahora salta hacia delante pulsando ↑+■.

TODAS LAS ARMAS
Teniendo en cuenta lo que te hemos dicho en el truco anterior, pulsa **L2** para encender una bengala. Da un paso adelante y un paso atrás. Suelta **R1** y gira tres veces haciendo un círculo completo en cualquier dirección. Salta hacia atrás pulsando ↓+■.

TODAS LAS ARMAS
Activa alguno de los dos códigos que te acabamos de contar. Ahora persiona ▲ para enfundar las pistolas de Lara y pulsa **L2**. Sacarás una bengala, aunque no tengas ninguna en tu inventario.

Tomb Raider III: Aventuras de Lara Croft

COMBINACIONES "TRUCADAS"
En mitad de una partida, pulsa rápidamente las siguientes combinaciones de



botones. Lara hará ruidos para confirmar que has hecho el truco correctamente. Si ahora no ganas, es porque no quieres.
- TODAS LAS ARMAS, MEDIKITS, BENGALAS Y CRISTALES
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2
- SALTAR NIVEL
L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2
- TODOS LOS SECRETOS
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2
Con esta última combinación, además, abrirás el nivel de bonificación "All Hallowed".

EL MUSEO DE LARA
Activa el interruptor que está en la parte posterior del trampolín en la sala de la piscina. Ve a la puerta que se abre en su vestíbulo. Tira de la palanca y rueda rápidamente. Haz un sprint a lo largo del vestíbulo y cuélate en el museo. Tienes el tiempo justo. Allí podrás encontrar la Daga de Xian (de la segunda parte) y muchos otros artefactos curiosos.

Tomb Raider IV: La Ultima Revelación

SALTAR NIVEL
Haz que Lara mire exactamente al norte. Entra en la pantalla de inventario y consulta la brújula para asegurarte. Ve al apartado de Cargar y ten pulsados al mismo tiempo los botones **L1 + L2 + R1 + R2 +** ↑. Sin soltarlos, pulsa ▲, justo cuando la manecilla de la brújula apunta directamente al norte. Cierra el inventario para pasar al siguiente nivel.

TODAS LAS ARMAS
Haz exactamente lo mismo que en el anterior truco, pero en vez de hacerlo desde el apartado de Cargar, hazlo desde el medipak pequeño. Cierra el inventario y vuelve a abrirlo para ver todas las armas.

ÍTEMS ILIMITADOS
Ya sabes, igual que en los dos trucos anteriores. Sin embargo hazlo esta vez desde el medipak grande. Cierra el inventario y vuélvelo a abrir. En todas las armas deberían avisarte de que ahora ya tienes munición ilimitada.

DERROTAR A LOS CABALLEROS
Para poder vencer a los caballeros que se encuentran en la Librería Perdida, dispara a la gema azul que hay en su pecho. No intentes atacarles por la espalda. Con seis o siete impactos directos deberían estirar la pata.

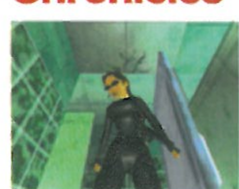
TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Tenchu

¡Hola, Yen! Quería mandarte este truco tan interesante sobre el «Tenchu»: "Modo de 2 jugadores". Aunque en ocasiones el truco no es nada fácil de activar, ahí va.
1- Entra en el modo Debug: inicia una partida, mantén pulsados **L1 + R2** y pulsa ▲, ↓, X, ←, ■, →, ●. A continuación, suelta **L1 + R2** y presiona lentamente **L1, R1, L2, R2.** La palabra "pause" desaparecerá, pero el juego seguirá parado. Aprieta Start para salir de la pausa y presiona **L2 + R2** para que aparezca el menú.
2- Selecciona la opción Layout Enemy, luego Add, escoge el enemigo que quieras y asígnalo al Pad 2. Selecciona otra vez Layout y escoge "Go". El enemigo desaparecerá. Lárgate corriendo. Si te vas lo suficientemente lejos, cuando vuelvas al punto inicial el enemigo habrá reaparecido y lo podrás manejar con el controlador 2 para liar una batalla de 2 jugadores. Aparte de hacer duelos, puedes crear más personajes y asignarlos al controlador 1, de forma que llevarás varios tipos a la vez. Incluso puedes ajustar en el menú Debug que la cámara siga al personaje del controlador 2 para jugar las misiones en modo cooperativo con un compañero. Además, puedes dedicarte a algo tan delirante como asignar animales (perro, gato, ratón) a ambos controladores y ¡a hacer carreras!. Espero que os sea útil a todos. ¡Hasta otra!
NOTA DE HC: Ay, qué cruz... Gracias por tu truco, pero os recuerdo que Yen NO se encarga de realizar esta sección. ¡Se lleva todos los elogios por el morro!
Alberto Barcia (Pontevedra)

Tomb Raider Chronicles



TODOS LOS ÍTEMS, LAS ARMAS, MUNICIÓN ILIMITADA Y EXTRAS EN EL MENÚ PRINCIPAL
Pulsa Select durante la partida e ilumina el Timex-TMX en la pantalla de inventario. A continuación, ten pulsados simultáneamente los botones **L1 + L2 + R1 + R2** y presiona ↓. Luego, pulsa ▲ para salir de la pantalla de inventario. Vuelve a entrar en él para acceder a todos los ítems. Sal del nivel para encontrar un apartado de extras en el menú principal, que incluye una secuencia FMV del nuevo «Tomb Raider» para Playstation 2. Los efectos del truco serán sólo temporales, a no ser que hayas elegido salvar en el inventario.

TODOS LOS ÍTEMS Y TODAS LAS ARMAS
Presiona el botón Select. Luego, ilumina el Timex-TMX en la pantalla de inventario. Ten pulsados al mismo tiempo los botones **L1 + L2 + R1 + R2** y, sin soltarlos, presiona ↑ y ▲. Items para la señorita Lara.

ELEGIR NIVEL
- En el menú principal, ilumina la opción de juego nuevo, mantén pulsados ↑ **+ L2** y pulsa X para ir a la Isla Negra.
- Haz lo mismo pero teniendo pulsados ↑ **+ L1** para ir a Base Rusa.
- Idem pero teniendo pulsados ↑ **+ R1** para ir al Bloque de la Torre.
- Por último, haz lo mismo pero teniendo pulsado ↑ **+ R2** para ir a la fase final en Roma.

GB COLOR

Super Mario Bros DX

■ VIDAS EXTRA

El siguiente clásico para el que ponemos trucos es la primera gran aventura del amigo Mario. Veamos cómo puedes conseguir unas cuantas vidas:

- En "The Lost Levels", cuando aparezca la pantalla de Game Over, mantén pulsado **A** y presiona Start. La partida empezará con diez vidas, que no está nada mal, oye.
- Empieza a jugar en el nivel 1-1. Cerca de la parte inicial, pasa cuatro de las cinco tuberías que están alineadas. Justo después de la montaña que se ve al fondo, salta y aparecerá una vida extra.
- Cuando pierdas una vida, pulsa inmediatamente y mantén pulsado el botón **A** hasta que el mapa aparezca para obtener vidas ilimitadas.
- Ve al nivel 3-1 y localiza dos koopa troopas en la escalera del final. Salta sobre el segundo troopa para dejarlo atrapado contra la escalera. Salta repetidamente sobre él hasta que consigas 127 vidas "p´al cuerpo".



■ SIEMPRE EMPEZAR CON DIEZ VIDAS

Salva y sal de la partida después de haber perdido una vida. Selecciona la opción de la caja de juguetes y métete en el apartado de la adivina. Mira las cartas hasta que consigas cinco vidas. Vuelve al juego salvado y, tras perder una vida, el juego empezará de nuevo con diez vidas.

■ JUGAR CON LUIGI

Presiona Select en la pantalla del mapa y podrás manejarlo.

■ NIVELES DE BONIFICACIÓN EN "YOU VS BOO"

Consigue al menos cien mil puntos durante la partida. Luego, selecciona a Boo como personaje manejable mientras estás en la pantalla de título.

■ ELEGIR LA FORMA DE MARIO

En el modo de juego "You VS Boo" puedes seleccionar la forma de Mario (normal, de fuego o súper). Para ello, simplemente presiona el botón Select estando en la pantalla de selección de nivel.

■ NIVELES EXTRA EN "THE LOST LEVELS"

Consigue al menos 300.000 puntos durante la partida. Luego, elige a Luigi como personaje en la pantalla de título.

TRUCOS A LA CARTA

Zelda: Oracle of Seasons

Alfredo Pérez (Teruel)

Estoy atascado este juego. Estoy en la zona del hielo y hay una sala con tres bloques de hielo que hay que colocar a la derecha. Siempre hay alguno que al final no puedo colocar. ¿Cómo se hace?

Mueve el bloque inferior en línea recta, para que se quede en el hueco también de la parte inferior. Luego mueve el bloque de en medio una casilla hacia abajo y desplázalo a la derecha, de manera que se quede justo a la izquierda del bloque que ya has colocado. Súbelo dos casillas hacia arriba e irá en ese hueco, el superior (pero no lo pongas aún). Queda colocar el bloque superior en el hueco del medio. Primero desplázalo hasta el bloque violeta que está a su izquierda. Ahora muévelo hacia abajo. Luego a la derecha, para que choque con el primer bloque colocado. Un toque hacia arriba y chocará con el otro bloque, el que aún no está colocado. Ahora sólo te falta empujar los dos bloques a la derecha y estarán en los huecos.



TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

La aventurera más guapa (y potente) del mundo de los videojuegos debuta en PS2 para demostrarnos que con los años no ha perdido ni una pizca de belleza, valentía, agilidad e inteligencia. ¿Estaréis a la altura de la situación?

CONSEJOS PREVIOS

1 **Estudiad cada escenario** antes de poneros a saltar como locos. Y salvad siempre que podáis. Sólo lleva unos segundos y os evitará rejugaros lo andado.

2 **Haceos con los saltos.** Aunque los saltos son analógicos, os recomendamos que pulséis siempre el botón hasta el fondo. Así la longitud del salto será siempre la misma, y sólo tendréis que ajustar vuestra posición sobre la plataforma.

3 **Agarrarse a los bordes** es muy útil para llegar a una plataforma que esté muy alejada, aunque también sirve para "recortar" la distancia de salto. Si veis que os vais a pasar, no dudéis en pulsar el botón de acción para compensar el impulso inicial.

4 **Cuando no podáis realizan una acción** porque Lara no es lo suficientemente fuerte o rápida, mirad bien en los alrededores. Siempre encontraréis algo que sí podéis hacer y que mejora la fuerza, el agarre o la velocidad.

5 **Hay varias formas de superar algunos niveles.** En esta guía nosotros hemos intentado explicároslas todas, aunque vosotros también descubriréis otras nuevas.

6 **Al dialogar con otros personajes** se abren muchas posibilidades, aunque debéis tener siempre clara una cosa: con amabilidad y mano izquierda siempre se consiguen mejores resultados.

LOS SALTOS, LOS PUZZLES Y EL DESARROLLO ABIERTO son sólo tres de las claves que definen esta primera aventura de Lara Croft en PlayStation 2. Como ya deberíais saber, los puzzles y los saltos siempre han sido un clásico en la saga y también su seña de identidad (aparte de nuestra querida Lara, claro está). Y como esta entrega no se queda atrás, en casi todos los niveles nos toca darle un poco a la materia gris para resolver intrincados enigmas, y saltar de plataforma en plataforma para cruzar peligrosos abismos, poniendo a prueba la fuerza de nuestras piernas. En esta guía **os vamos a ayudar a resolver cualquier puzzle** que intente haceros la vida imposible, desde los más fáciles, hasta los más difíciles, y del mismo modo, también os explicaremos el **camino que debéis seguir** en las zonas de plataformas, e incluso cuando la cosa se ponga chunga, el **tipo de salto** que debéis realizar, ya sea con carrerilla, sin ella, o el nuevo **salto corto** que se realiza **pulsando L1** y el botón de salto. No os podréis quejar de nuestra buena voluntad, ¿verdad?

El desarrollo depende de ti

El tercero de los elementos, que os comentábamos al comienzo es el **desarrollo abierto.** ¿Qué significa esto? Pues que hay algunos niveles que se pueden resolver de diferente manera según los objetos que recojamos, las conversaciones que tengamos con otros personajes o el camino que hayamos seguido.

Aquí os presentamos varias formas diferentes de completar cada nivel, y por eso esta guía no se debe seguir de principio a fin, sino que en determinados momentos **podréis escoger el camino alternativo que os damos al final de cada capítulo.** Pero estos caminos no son los únicos, y si a lo largo de la aventura se os ocurre uno diferente, no os cortéis y seguid adelante. Al fin y al cabo, la gracia de los desarrollos abiertos es que cualquiera puede encontrar un camino distinto. Aunque claro, al final descubriréis que nuestra manera es siempre la mejor y la más rápida (vale, nos hemos dejado la modestia en casa).

Y después de este rollo que os acabamos de soltar, damos paso a la primera parte de la guía, que abarca desde el tutorial hasta el nivel que transcurre en el **museo del Louvre**. Sí, es cierto que os podíamos haber dado la guía completa, pero es que para no dejarnos ningún objeto oni ningún camino alternativo por recorrer, hemos decidido dividirla en dos entregas. Y ahora sí, ¡adelante con la aventura!



TODOS LAS ACCIONES DE LA MEJOR AVENTURERA

Este es el repertorio completo de movimientos de Lara

Como cualquier caza-tesoros que se precie, a lo largo de todos sus juegos Lara nos ha demostrado que a variedad de movimientos no la gana nadie. Por eso, en esta ocasión tampoco se va a quedar con las ganas de enseñarnos lo preparada que está. Estos son todos sus movimientos:



ARRASTRARSE por el suelo es la única forma de atravesar algunas zonas. Para realizarlo debéis pulsar Triángulo y L2.



AGARRADA al techo, Lara puede cruzar abismos. Pero no la dejéis "colgada" mucho tiempo, porque puede caerse.



"SPRINTAR" es una acción que no está disponible desde el principio. La ganaréis en el museo del Louvre.



LARA DISPARA usando un montón de armas distintas. La puntería es automática, así que acertar es bastante fácil.



NADAR es fundamental en algunas partes del juego. Preocupaos del oxígeno, porque si no os ahogaréis.



ANDAR A 4 PATAS es todo un placer para los sentidos, y la única forma de pasar por los conductos de ventilación.



LOS SALTOS son el punto fuerte de Lara: con carrerilla, sin ella, cortos... ¡Nuestra heroína los domina todos!



LOS MOVIMIENTOS DE SIGILO resultan muy útiles para no disparar la alarma. Pulsad L2 para entrar en el modo sigilo.



TIRAR Y EMPUJAR OBJETOS sirve para resolver puzzles, llegar a zonas inaccesibles, o bloquear algunas puertas.



TREPAR por cañerías, hiedras o escaleras, requiere fuerza física, así que a veces sirve para mejorar a Lara.

LOS PROTAGONISTAS

Héroes, villanos y personajes secundarios

LARA CROFT
Sin duda alguna, casi todo el protagonismo recae sobre las espaldas de esta aventurera, así que durante la mayor parte del juego nos toca ayudarla a escapar de la policía, a colarse en el Louvre, a derrotar a la Cábala...



KURTIS TRENT
La frase "and introducing" en los títulos de inicio aclara que éste es el debut de Kurtis. ¿Quién es? Pues poca gente lo sabe, aunque, eso sí, sus poderes mágicos no se toman a guasa.



MARGOT CARVIER
La única colaboradora de Werner Von Croy, es una mujer estirada que trabaja en el Louvre. Ella guarda con celo un objeto muy importante en la aventura, así que habrá que camelarla para conseguirlo.



PIETER VAN ECKHARDT
Su mirada aviesa no deja lugar a dudas: éste es el malo malísimo del juego. Jefe de una secta milenaria, Eckhardt hará lo que sea para dominar el mundo.



DANIEL RENNES
Es el "negociante" del juego, un tipo que siempre busca su propio interés. Estamos ante un avaro que nos comprará objetos valiosos por la décima parte de su valor real. Eso sí, nos da un poco de pena que lo maten...



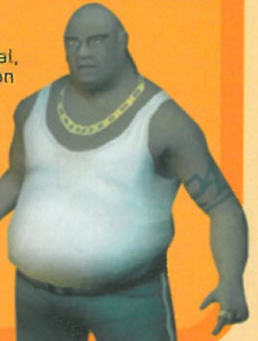
WERNER VON CROY
Este supuesto amigo de Lara dejó a nuestra heroína tirada bajo un alud de rocas en la cuarta entrega de la serie. La verdad es que merecía un castigo, pero que muera al comienzo de este juego nos parece excesivo.



BOUCHARD
Éste mafioso de gran envergadura vive tiempos difíciles, un asesino en serie le acosa y está matando a todos sus chicos.



ANTON GRIS
El boxeo ilegal, es la perdición de este tipo: nos haremos con todo su dinero si apostamos contra él.

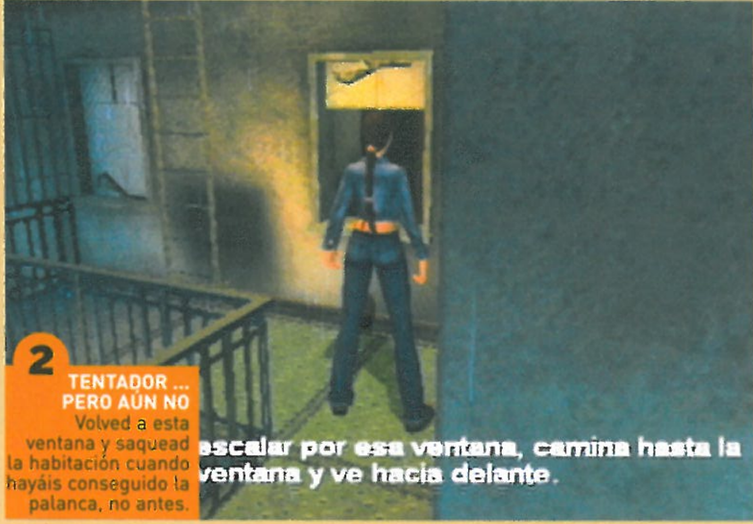


Así comienza la nueva aventura de la señorita Croft

Falsamente acusada de asesinato, Lara comienza su huida en París. Pero la presa no tardará en convertirse en cazadora. ¿Le echáis una mano para resolver este misterio?



1 AUPA LARA
Para encaramarse a un saliente o subir a una plataforma, basta con acercarse muy pegados a ella y pulsar Acción (X).



2 TENTADOR ... PERO AÚN NO
Volved a esta ventana y saquead la habitación cuando hayáis conseguido la palanca, no antes.



3



4



5



6

Callejuelas de París

Aún no ha comenzado nuestra aventura y Lara ya se ha metido en un lío: la policía anda tras su pista. Esta primera fase es un pequeño tutorial, que sirve para familiarizarnos con los movimientos de nuestra chica favorita. Justo enfrente de donde comienza la aventura, encontramos una barrita de chocolate, frente a una pequeña puerta. Después toca una sesión de escalada: trepad al cubo de basura que hay en una esquina y **de ahí al balcón (1)**. Ahora, a la derecha de Lara (al otro lado de la calle) veréis un botiquín verde, al que podréis llegar con un salto con carrerilla, y procurando saltar sobre la verja. Subid por las escaleras dos pisos más. **¿Veis esa ventana abierta (2)?** Por ahora no podéis coger más que dinero y medicinas, pues el armario está cerrado. Salid por la ventana y subid hasta llegar a un balcón roto. Seguid las instrucciones de Lara para cruzarlo por medio de saltos y, una vez lleguéis otro lado, recoged la chocolatina que queda a vuestra izquierda y unos doblones a la derecha. Continuad sin temor vuestro camino por el balcón, **hasta llegar a una tubería (3)** que os conducirá al tejado. Trepad por ella y continuad agarrados al saliente, por el lado derecho del tejado. Reposad un momento en el soportal marrón, y continuad vuestro camino hasta encontrar un agujero en la verja de la terraza, **por el que trepar (4) para llegar a la azotea.** Una vez arriba, toca mejorar físicamente a Lara (su fueeeerza, listos, no su cuerpazo). Encontraréis una caseta cerrada a cal y canto, así que antes concentraos en buscar un **bidón con una roca encima y tirad de él (5)** hasta que podáis pasar por detrás. Descolgaos por el borde, coged la palanca, y utilizadla para abrir la única puerta que hay en el tejado y así "tonificar" los músculos de Lara. Ahora podéis abrir la caseta y forzar el armario que hay dentro para conseguir una pistola, y ya puestos, usad la palanca en la habitación de la ventana (al principio del nivel) para conseguir la Gargantilla que hay en el armario. Hecho esto, volved sobre vuestros pasos a la azotea, y cruzad el tramo que a Lara antes le parecía imposible, pero que en este momento podréis superar **colgados de la cornisa (6).**

Seguid por la izquierda y mantened pulsado el botón de sigilo **(L2)**. Pegaos a la pared para no ser descubiertos. Si os asomáis por la esquina, podréis ver a un tipo de aspecto sospechoso que vigila. **Sobre unos tablones podéis encontrar la llave (7).** Noquead al guardia pulsando Acción justo detrás de él. Volved por el pasaje que hay debajo de donde os colgasteis, abrid la verja y bajad por la escalerilla. ¡Pero ni mucho menos habéis escapado!

Edificio abandonado

¡Vienen los maderos! **Huid de los gases lacrimógenos de la policía (8)** subiendo a toda prisa por las escaleras. Y más os vale que sea así de rápido, pues la barra azul que





7 SIN LLAMAR LA ATENCIÓN. Coged la llave sin alertar al guardia, manteniendo pulsado el botón de Sigilo (L2).



8 EL ASALTO DE LA "PASMA" la policía no solo va a acosar a Lara por todo el edificio, sino que lanza peligrosos gases lacrimógenos.



9



10



11



12



13



14



15

hay debajo de la de vida es un indicador de oxígeno: cuando se agote, moriréis asfixiados. En el primer piso hay un tramo de escaleras con un gran hueco en él : **saltad para agarraros al borde (9)** y llegaréis al otro extremo. Ya en la segunda planta encontraréis una puerta cerrada con llave: dejadla por el momento y no perdáis tiempo en seguir subiendo. Para superar el siguiente **"boquete" en pleno pasillo (10)**, tomad carrerilla y engancharos al borde pulsando Acción. Después, tomaos unos segundos para coger las Píldoras de salud que hay a la izquierda. Otro piso y otras escaleras, pero hay un armario que impide el paso. **Arrastradlo hacia atrás (11)** para continuar vuestro avance. En el siguiente piso hay un botiquín que no debéis perder de vista. Echad abajo la puerta de al lado y coged las balas del armario y las baterías para el K2. Salid al instante de esa habitación y seguid avanzando por el pasillo, sin pasar por alto las vendas que hay en un rincón. Luego, en el próximo tramo de escaleras, empujad el bloque para poder subir sobre él, y de este modo **saltar a la barandilla del siguiente piso (12)**. Estáis en el último piso. Tras la puerta corrediza hay una llave en el suelo, otra colgada en un panel al lado y un **interruptor que activa el ascensor (13)**. Bajad en el ascensor a la segunda planta, la de la habitación cerrada con llave, pero que ahora no será tan dura gracias a la llave que habéis pillado. coged la pistola y la chocolatina, y volved arriba, a la habitación de la puerta corrediza. Abrid la puerta contigua a donde activasteis el ascensor, y salid al siguiente nivel. ¡Por fin, aire fresco!

Tejados de la zona industrial

¡Genial: Lara se juega el tipo por los tejados y un helicóptero le pisa los talones! No perdáis la calma, ya que podéis escapar antes de que os haga demasiado daño: saltad hacia arriba y **agarrad el cable con pies y manos (14)**, para de ese modo llegar al edificio que veis al otro extremo del cable, ¡pero cuidado con los disparos del helicóptero! Avanzad a toda caña hacia el extremo izquierdo, coged la munición y deslizaros tejado abajo, desde el hueco en la azotea hasta una **plataforma con una puerta rojiza (15)**. ▶▶

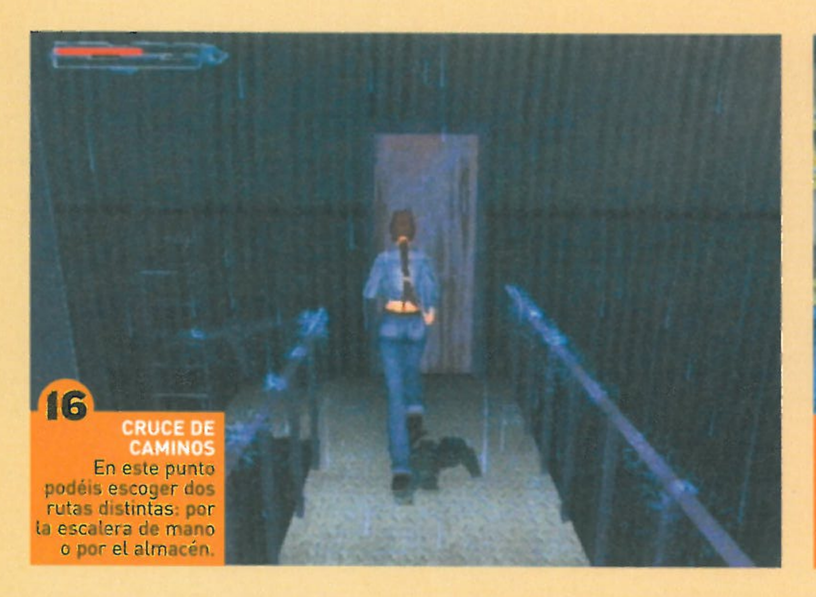


UTILIZAD EL SIGILO

Silencio, se juega



LA PRIMERA FASE DEL JUEGO funciona a modo de tutorial para que nos vayamos acostumbrando al control y para que descubramos los nuevos movimientos de Lara. Entre estas nuevas acciones no podían faltar pegarse a las paredes, andar sigilosamente o cargarse a los enemigos por detrás. Estos movimientos nos pueden salvar de más de un tiroteo, y además sirven para ahorrar munición. Son muy sencillos de realizar, ya que basta con pulsar el botón **L2** para activar el sigilo, y el botón **X** para pegarnos a las paredes y cargarnos a los enemigos por la espalda.


16 CRUCE DE CAMINOS En este punto podéis escoger dos rutas distintas: por la escalera de mano o por el almacén.


17 UN SALTO PELIGROSO O no tanto: para llegar a la escalera del fondo, basta con que os deslicéis tejado abajo.


18


19


20



21

AUMENTO DE FUERZA

Mejorando la perfección



CON TODO EL TIEMPO QUE LLEVA LARA CROFT fuera del "cuerpo" de exploradoras, la verdad es que está un poco oxidada. Afortunadamente, esta "vagancia" la cura un poco de ejercicio físico. Por eso, a medida que avanzamos en la aventura y realizamos diferentes acciones, como empujar pesadas cajas o trepar por sitios imposibles, los músculos de Lara recuperan la "turgencia" de antaño. En estos momentos, aparece el símbolo de un rayo azul en pantalla, para indicar que hemos mejorado esa habilidad que necesitamos para superar ese escollo.

Echadla abajo y coged los doblones. En la siguiente sala, coged la chocolatina y el cargador. **Junto a la próxima puerta hay una escalerilla (16)**, subid sin miedo por ella. (**NOTA: aquí comienza el camino alternativo del nivel**). Llegaréis a otro tejado, desde el que podéis **resbalar hasta una zona segura (17)**. Subid por la escalerilla que hay entre los tejados, y **llegaréis a la última azotea (18)**, donde basta con avanzar un poco hacia adelante y habréis superado este nivel.

CAMINO ALTERNATIVO:

En lugar de subir por la escalerilla que hay al lado de la puerta, usad ésta para entrar al almacén. Plataformas rotas, saltos imposibles... dejadlo por ahora y salid. **Bajad por la escalerilla a la calle (19)** y girad a la izquierda, para conseguir el botiquín en la callejuela. Volved después por la derecha, coged el cargador, y agachaos para pasar por debajo de la puerta al almacén y así coger el botiquín. Ahora, regresad a la zona desde la que accedisteis a la calle. No podéis volver a la escalerilla... a menos que **empujéis el bloque que hay al lado (20)** (y de paso, endurecer las piernas de Lara) y lo coloquéis de tal forma que podáis subir por la escalera. Ahora vuestras piernas son más fuertes, así que podéis volver al almacén. Id al extremo izquierdo y bajad a la plataforma que hay justo debajo de en la que estáis situados. Moveos hacia la derecha y, colocándoos en el hueco, coged carrerilla y saltad al otro extremo para agarraros. Coged las balas, abrid la puerta que da a las escaleras antiincendios, coged carrerilla y saltad. Después de tanta "carrerilla", lo único que tenéis que hacer es subir por las escalerillas y llegaréis a la caseta de la azotea, y final del nivel.

Piso de Margot Cavier

En esta fase no hay mucha acción que digamos, ni disparos, aunque Lara debe demostrar lo rápida que es con la lengua. **Margot (21) os va a freír a preguntas**, así que lo más recomendable es escoger siempre la respuesta más positiva, y dar la impresión de que Von Croy os importa algo (aunque sabemos que no es así, pero bueno). La Cavier os ha de entregar un cuaderno con importante información, pero si os mostráis cuidadosos os lo dará sin problemas. Eso sí, en cuanto os lo dé, salid pitando por la puerta principal ¡Hacedlo antes de que llegue la policía, o estaréis perdidos!

CAMINO ALTERNATIVO:

Si sois demasiado bordes y siempre escogéis las respuestas más amenazadoras, la Cavier no sólo se encerrará en su habitación y pasará de vosotros, sino que no os va a dar el paquete "ni de blas". La policía sube las escaleras, así que tenéis escasos segundos para encontrarlo. Fijaos en un detalle: la única habitación abierta es la cocina. Mirad en la **encimera que hay a la izquierda de la puerta (22)**, y encontraréis el dichoso paquetito. ¡Y a salir volando de la casa!

Gueto de París

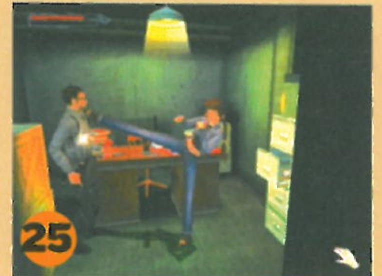
Con la clase y el glamour (o "glam") que tiene Lara, y resulta que la pobre ha pasado la noche en el suelo de un vagón de metro abandonado. Hay que ver, cuán bajo caen las aventureras... Bueno, en cuanto despertéis de la siesta salid del vagón y hablad con los mendigos (que como buenos mendigos




22 **BÚSQUEDA CONTRARRELOJ** Para encontrar el paquete antes de que os pille la policía, mirad en la encimera izquierda.


23 **PARA TREPAR** a una zona alta debéis usar salientes, escaleras, o verjas como ésta, que lleva directa el hueco de la tubería.


24


25


26


27

parisinos, no lo son tanto y se están "jamando" todo un bistec), para que os den algunas pistas sobre el camino a seguir. Después trepad al techo del vagón, **escalad la reja (23)** hasta llegar a la tubería y una vez ahí saltad por el hueco. Un poquito de charla no vendrá mal, así que hablad con el "chulito" que espera ahí y cuando os canséis de sus tonterías, buscad unas escaleras que llevan a unos cuantos "talegos". El dinero os será muy útil en breve, así que aprovechad que en París tiren fajos por las calles. Una vez fuera del solar, más charla: hablad con la mujer de mala reputación y sed amables, porque os dará pistas importantísimas para seguir avanzando. A estas alturas ya debéis saber que hay dos formas diferentes de superar este nivel: hablando con un tipo que se encuentra en el parque o **charlando con el dueño del Café Metro (24)**. El primer camino cuesta dinero, pero es más rápido, mientras que el segundo es gratis aunque hay que "sudarlo". Y como a nosotros nos gustan los retos, explicamos primero el del Café. **(Nota: para tomar el camino alternativo, seguid las especificaciones tras el nivel de "La Serpiente Roja")**. Ahora dirigíos al café Metro para cruzar unas pocas palabras con su dueño.

En el Café Metro

Mirad los carteles para encontrar el café y una vez allí hablad con el dueño, que os ofrecerá un trato: información a cambio de una pequeña caja que se encuentra en un antro llamado "La serpiente azul". Salid del café, buscad la entrada trasera al susodicho garito y usad la llave que acabáis de conseguir para entrar. Si no tenéis munición, **cargaos al único guardia a patada limpia (25)** y quedaos con su pistola, sus balas, su chocolatina y sus llaves (menudo expolio que le hacéis al pobre infeliz). Ahora, subid las escaleras que hay al fondo del pasillo para llegar a la pista central de "La Serpiente Roja".

Serpiente Roja

Acabad con los dos guardias que vigilan la zona y encended la música para que los focos comiencen a moverse. Ahora hay que subir a la segunda planta y empujar la única caja que podemos mover en este piso para colocarla bajos los andamios del techo. Lara debe estar un poco gorda, porque en cuanto se sube al andamio éste se derrumba, pero no os desaniméis, tomad carrerilla y saltad al otro lado de las vigas. Cuando despejéis la zona de guardias **saltad a la estructura de las luces (26)** con un salto sin carrerilla. Esperad a que el andamio de las luces baje y saltad al otro lado. Por último, trepad por la viga de metal hasta llegar a la parte superior y de ahí saltad a la estructura de color verde. Ha sido fácil, ¿verdad?. Pues tomad aliento y sigamos. Subid las escaleras que tenéis delante, y tiraos por la rampa. Justo al final hay que saltar para agarrarse al borde de la siguiente plataforma. Desde esa zona podéis ver una gran viga de metal, así que avanzad hacia ella y saltad con carrerilla para agarraros. Moveos hacia la izquierda y trepad a la viga en cuanto podáis. Sobre ella, y gracias a otro salto con carrerilla, podréis alcanzar la caseta de control. Antes de entrar, **pegadle una patada al pasillo elevado para que caiga (27)** y con renovadas fuerzas derribad la puerta de la caseta. Ahora, jugad con los interruptores (el de la ▶▶

CHARLA RENTABLE

Este es el poder de la palabra



LOS DIÁLOGOS que podemos mantener con otros personajes, no sólo nos sirven para pasar el rato (¡ni que Lara fuera una portera!), sino que además nos aportan nuevos datos sobre la aventura... e incluso nuestras vidas pueden depender de las frases que digamos. Para salir victoriosos de estas charlas debéis tener presente que las normas de la buena educación no se deben perder ni en los juegos, y que con palabras amables (es decir, escogiendo las frases más positivas, las menos "macarras"),se puede conseguir cualquier cosa.


28 **EL SOPLÓN DEL PARQUE** es la clave del segundo camino alternativo, más corto y fácil pero costoso en dinero.


29 **PARA LLEGAR A LA "DISCO"** levantad el coche y acceded al pasadizo que hay debajo. Cuidado, un guardia aparece al instante.









OBJETOS Y DINERO

Ponle más "empeño", Lara



CUANDO OS ENCONTRÉIS EN PARÍS, y antes de que habléis con el mafioso Bouchard, podéis buscar en el mapa principal de la ciudad una tienda llamada Pawn Shop. Este establecimiento organiza negocios turbios de los que Lara puede sacar provecho si, como buena "caza-tesoros", ha recogido todos los objetos del juego. Simplemente, basta con que le ofrezca al encargado las distintas joyas y reliquias que haya recogido previamente, y a cambio "Don Patillas" le dará dinero, pero como buen usurero le dará menos de lo que se merece. ¡Hurón!

derecha hace girar los focos y el de la izquierda los coloca dentro de una caja de metal) hasta seleccionar el foco del que salen chispas, y meterlo dentro de la caja metálica. Salid de la caseta, cruzad el pasillo que habéis abierto y abrid la caja metálica para encontrar el preciado objeto. Ahora, matad al guardia que acaba de aparecer y robadle su llave para salir de este antro de perdición. Una vez en la calle, y tras un descenso sin demasiadas complicaciones,llegaréis de nuevo a las calles de París. Ahora dirigíos al café para cerrar el trato con Pierre, el dueño del garito, que os dirá como llegar al cementerio.

CAMINO ALTERNATIVO:

Si habéis sido listos, ya tendréis unos cuantos euros en el bolsillo. Desde la "chica de alterne", caminad "rue" abajo hasta un camión, y seguid por la izquierda. Un poco más adelante hay unas **verjas que llevan a un parque (28)**, y dentro espera vuestro soplón. Un soplón al que le gusta "soplar", porque sólo cantará a cambio de "pasta". Dádsela y os entregará una llave para el garaje. El amigo pretende que recuperéis una cajita oculta en la serpiente roja. Salid del parque, seguid por la derecha y usad la llave para entrar en el garaje. **Usad el interruptor para subir el coche (29)**, y a continuación activad la palanca que corre la trampilla que hay bajo él. Con la nueva fuerza adquirida, Lara se siente más fuerte que nunca y derriba la puerta de la oficina y recoged la pistola y la munición. ¡Cuidadín, llega un matón! Usad contra él vuestra flamante pistola y dejadle seco con unos balazos.

Tras conseguir la caja en la discoteca de moda (ver apartado "La Serpiente Roja"), bajad hasta la calle y volved al parque. **El soplón os dará gustoso la contraseña (30)**. Con ella en mente (y apuntada en el cuaderno, claro), cruzad la calle y dirigíos a las verjas tras las que espera el "portero-rapero", que no tendrá ningún problema en daros acceso al cementerio en cuanto le digáis el santo y seña: "Plut Noir".

El cementerio

NOTA: La primera parte de este nivel corresponde al camino del Café. Si habéis elegido la otra alternativa, seguid leyendo justo después de la próxima nota.

Buscad la casa que habéis apuntado en vuestro cuaderno (31) y, una vez dentro, salid por la ventana para llegar al cementerio. Y ahora, ...¡preparaos para una sesión de plataformas! Dad un salto con carrerilla hacia el balcón que hay enfrente y luego escalad por la cañería hasta que llegar al tejado. Ahora corred sin deteneros hasta el otro extremo, porque **el suelo se viene abajo y la caída es fina "filipina"(32).** ¿Veis el cable rojo?, pues es vuestro próximo objetivo, así que, agarrados al saliente, debéis llegar a él. Utilizad el cable para alcanzar un nuevo balcón y desde allí buscad un hueco sobre una tumba para descender sin problemas.

NOTA: A partir de aquí, el desarrollo vuelve a ser común.

Ya estáis en el camposanto, y si os fijáis, al fondo hay un mausoleo protegido por una verja y un perro: es vuestro destino (el mausoleo, no el perro). Subid en un "templete" cualquiera (el primero al que podáis trepar) y saltad con carrerilla de techo en techo hasta llegar al dichoso mausoleo. Ahora, dejaos llevar por el vandalismo y **tirad abajo la estatua del ángel (33)**, para descubrir la salida a este nivel.



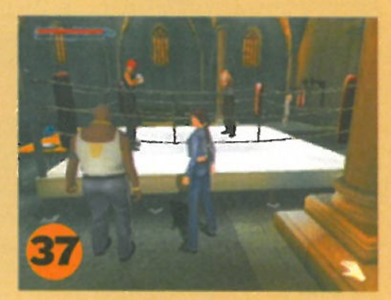
34 **LA CAÍDA ES MORTAL** en este corredor, pero podéis evitar haceros papilla si usais la cañería naranja para pasar.



35 **CON UN POCO DE FUERZA** podéis retirar los escombros que os cierran el paso, y de este modo llegar a la verja de detrás.



36



37



38



39

El escondite de Bouchard

Son malos tiempos para la mafia. ¿No os lo creéis?, pues basta con echar un vistazo al escondite del mafioso Bouchard: en vez de ser una gran mansión, está en los sótanos de una iglesia medio derruida. En cualquier caso, en cuanto os dejen de dar nauseas por el pestazo de las cloacas, echad a correr por el primer tramo de pasillo. Si no frenáis podéis recorrerlo sin que se derrumbe a vuestros pies. En cualquier caso, si caéis, siempre podéis escalar por las enredaderas al fondo del hueco. Para cruzar el siguiente tramo, lo mejor es utilizar la **cañería naranja (34)** que tenéis a mano derecha, y luego, para quitaros la "sudada", daos un bañito y cruzad el tercer tramo. Nadad por debajo de la piedra que hay en medio del improvisado lago y trepad por las hiedras y a continuación por la grieta para llegar al final del pasillo. Seguid avanzando y fijaros en los escombros que bloquean el pasillo: tirad de ellos **hasta que se desmoronen (35)** y hecho esto, abrid la verja de una patada y reptar por debajo. Cuando abráis la siguiente puerta descubriréis que estáis en el mismo sitio en el que comenzasteis, aunque ahora los escombros de la izquierda no os impiden el paso, así que cruzad por ahí para llegar los sótanos de la iglesia. Salid por la única puerta que hay abierta y llegaréis a la enfermería donde podéis recoger un botiquín al lado del enfermo. Salid de la enfermería y cruzad la puerta metálica , que podréis encontrar justo al final de ese pasillo.

Habéis llegado a Bouchard. Ahora es el momento de medir bien vuestras palabras y elegir la segunda frase, porque si no acabaréis con un segundo ombligo ipso facto. Elegida la opción correcta, y tras una charla informativa (a este paso Lara va a necesitar una grabadora), Bouchard os pide que le hagáis un pequeño favor: tenéis que llevarle unos pasaportes al tipo de la tienda de empeños. Claro, que antes hay que salir del escondite del mafioso, ¿verdad? Para ello, **tirad de la palanca que hay en esa misma sala (36)** y dirigíos a la sala que habéis abierto. Colocad la caja que hay en esa habitación bajo el alero del techo y activad la palanca que hay arriba para poder abrir la salida.

Cuando salgáis de los sótanos podréis apostar en un combate de boxeo ilegal que tiene lugar en la iglesia. Para ello, **hablad con el gordo (37)** que hay cerca del ring. Si acertáis la apuesta, ganaréis un bonito reloj de oro; si no, perderéis 200 euros. Después de ese ataque de ludopatía, salid de la iglesia y buscad la Tienda de Empeños que aparece en el mapa como Pawnshop. Una vez allí, os encontraréis con un escenario dantesco: el usurero ha muerto violentamente. Pero no pasa nada, **robadle la cartera (38)** y buscad en su interior el número secreto. Introducid dicha clave en el panel numérico que bloquea la caja fuerte y haceos con todo el contenido. Ups, habéis activado la alarma, hora de correr. Pulsad el interruptor que tenéis al lado y, una vez fuera, buscad la trampilla en el suelo. Seguid por el piso inferior y tiraos por el hueco que veis. Una última carrera **hacia el final de la tubería (39)** y... ¡salvados!

Ahora a disfrutar con el vídeo de presentación de la Cábala y a esperar hasta el próximo número dónde os explicaremos cómo acabaros esta gran aventura. ¿Ansiosos? Pues así disfrutaréis, pillines. HC

OS ESPERA LO MEJOR

Y en el próximo episodio...



¡CONTINUAN LAS EMOCIONES! La cruzada de Lara para limpiar su nombre, averiguar qué le ocurrió realmente a Von Croy y ADEMAS resolver el misterio de las Pinturas Obscura, está lejos de llegar a su fin. Visitaréis el Louvre, os enfrentaréis a esqueletos andantes, lucharéis contra la Cábala, os estrujaréis las meninges resolviendo mil puzzles y sí, por fin, podréis meteros en la piel de Kurtis Trent, un misterioso aventurero de extraños poderes. ¡A ver qué tal aguantáis el mesecito de espera, campeones!

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



¡El otro día un lector bastante chalado vino a la redacción diciendo que estaba enamorado de mi, y quería darme un beso! Pero gracias a que nunca había visto mi cara, no logró reconocerme... ¡De buena me libré!

Un futuro prometedor

@ Hola Yen, ¿mucho curro por ahí? Tengo una GC y me gustaría que me respondieras a unas preguntitas. Ahí te las dejo:

■ ¿Sabes si van a sacar para mi consola un nuevo «F-1» con los coches y pilotos actualizados?

Lo más parecido es «F-1 Career Challenge», que trae EA este mes... pero sin actualizar.

■ ¿Al final «Mario Kart Double Dash!» de GC va a ser online?

Por internet parece seguro que no, pero como ya os decíamos el mes pasado, en el último E3 había un stand con 8 consolas conectadas en red mediante un cable, lo que permitía jugar hasta 32 personas al mismo tiempo.

■ ¿Podrías decirme la fecha aproximada del lanzamiento de «Star Wars Rogue Squadron III»?

Si es la fecha aproximada, sí: primavera del año que viene.



MARIO KART DOUBLE DASH! Este nuevo monumento a la diversión que prepara Miyamoto permitirá a un jugador pilotar el vehículo mientras otro amiguete se encarga de atacar a los rivales, aunque parece que no habrá juego por Internet.

■ ¿«Metal Gear Twin Snakes» de GC será sólo un remake del primer «Metal Gear Solid» de PS?

Sí, aunque incluirá la misma calidad gráfica de la segunda parte, y muchas de sus mejoras jugables, como la vista subjetiva para los disparos, esconder los cuerpos de los soldados, y cosas así. Pero el desarrollo, las armas, personajes, etc., será todo igual.

■ ¿Para cuándo saldrá «El Retorno del Rey» en GameCube?

Si no hay novedad, la fecha oficial es el 6 de noviembre.

■ ¿Cómo van a ser los nuevos «Pokémon» de GameCube?

«Pokémon Colosseum» será el sucesor natural de los «Pokémon Stadium», y os permitirá descargar vuestros Pokémon de las ediciones «Rubí» y «Zafiro» hasta GC, y hacerlos luchar en los coliseos en la pantalla de la TV. Por otro lado, «Pokémon Channel» será una curiosa "aventura" en la que exploraréis diversos mundos buscando piezas de vídeo del "canal de televisión Pokémon". Vamos, una buena excusa para ver un montón de vídeos de dibujos animados de «Pokémon».

■ Contando con las nuevas ediciones «Rubí» y «Zafiro», ¿cuántos Pokémon existen en total?

Si te refieres a juegos, hay 32, en total, aunque la mayoría han salido únicamente en Japón. Si lo que te interesa es saber cuántas especies hay, te puedo decir que en total, desde Bulbasaur hasta un tal Chimecho, se conocen 386 Pokémon. ¡Toma ya!

Alejandro Guerra (Madrid)

¿La pregunta del mes?

¿Saldrá el Big Boss en «Metal Gear Solid 3: Snake Eater»?

■ Hola Yen, he visto algunas cosas de «Metal Gear Solid 3», y tengo muchas dudas: ¿Cómo es posible que Snake sea el protagonista, si el argumento tiene lugar en los años 60? ¿Qué tiene que ver Big Boss en toda la historia?

Respecto a esto, Konami se está dedicando a "confundir" al personal dejando caer pequeñas dosis de información para mantenernos en tensión. De hecho, en una publicidad que entregaron en el E3, en la que aparecían letras e imágenes dispersas, las únicas letras que se veían en minúscula eran: "b-i-g-b-o-s-s", en este mismo orden. ¿Coincidencia? Quizá, pero más de uno afirma que el verdadero protagonista de «Snake Eater» no será Snake (¡en los años 60 apenas habría nacido!), sino Big Boss... su padre. ¡A ver si Kojima lo confirma!

Román García (e-mail)



POKÉMON CHANNEL será un innovador juego para GameCube en el que tendréis que encontrar los vídeos que el canal de TV Pokémon ha perdido. Para ello, podréis contar con la inestimable colaboración de... (¿podéis adivinarlo?)... ¡el gran Pikachu!

Un poco de todo

@ ¡Aúpa, apañero! Somos David y Alexis, de 15 y 16 años cada uno, con una Xbox y una PlayStation 2, respectivamente. Ya puedes publicar este e-mail,

o si no vamos a ir detrás de ti, como hace Solid Snake, y ¡crac!, te vamos a dejar sin cuello.

■ ¿Hay algún juego parecido a «Devil May Cry» para Xbox?

«Otogi» será muy parecido en estilo de juego, ambientación... e incluso calidad técnica.

■ ¿Qué te parece «Final Fantasy X-2»? ¿No crees que está un poco dirigido al público femenino? En nuestra opinión, se parece mucho a la serie "Sailor Moon".

Hombre, si te fijas en cómo van vestidas, está claro que no se han olvidado en absoluto del público masculino al crear el juego, si bien quizá tengáis razón en que poner a estas tres chicas -valientes, liberadas y todo eso- como protagonistas del juego, puede ser un reclamo para atraer a un mayor número de féminas.

■ ¿Cómo se activa el modo multijugador en «Enter The Matrix» para Xbox y PlayStation 2? En el Modo Hackear introducimos el código, y pone que el modo multijugador está accesible, pero no sabemos cómo se entra. ¿Sabes si el código de PlayStation 2 funciona también con Xbox?

La opción se habilita, pero no aparece si no está conectado un mando en el segundo puerto de la consola. ¡Apuesto a que es eso!

■ Ya que están volviendo a salir los primeros «Final Fantasy», ¿cabe la posibilidad de que vuelva a salir el gran «Vagrant Story»? ¿Habrá una segunda parte?

Hmm... no lo creo. Para que hagan una reedición tendría que haber sido un juego que arrasara mundialmente en cifras de ventas, y aunque se vendió bien, no fue para tanto. Respecto a una hipotética segunda parte, de momento no he oído nada.

■ ¿Va a salir alguna otra entrega de «Jet Set Radio» para Xbox?

No, que yo sepa.

■ Hay rumores de que «Resident Evil» va a terminar en GC con las reediciones y la cuarta parte. ¿Lo han confirmado los de Capcom?

Pues no, pero yo apostaría a que, más que dejar de salir para GameCube, empezarán a salir para varias consolas a la vez.

«YO APOSTARÍA A QUE LA SAGA «RESIDENT EVIL» VA A EMPEZAR A SALIR PARA VARIAS CONSOLAS DESPUÉS DE «RESIDENT EVIL 4»»



HALO 2 La nueva entrega de la joya del mundo de los shoot'em ups, de Bungie, sobresalió por su enorme calidad técnica durante el pasado E3 de Los Ángeles. Sus mejoras serán efectos visuales mejorados, más armas y nuevos vehículos.

■ Pese a no ser grandes aficionados de las motos, se nos cae la baba con «Moto GP3». ¿Qué nos recomiendas, esperar a que llegue a Platinum, o comprarlo ya?

Hombre, si el juego os gusta tanto, y no tenéis ningún otro título antes en vuestra "lista de deseados", ¿por qué esperar?

■ ¿Hay posibilidad de que salgan «Silent Hill 3» y «Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad» en Xbox?

Yo diría que el juego de Konami sí, pero de Lara olvidaos.

■ ¿Qué juegos -que sean muy buenos- van a salir próximamente para PlayStation 2 y Xbox?

«MGS 3» y «GT4» en PS2, y «Doom III» y «Halo 2» en Xbox. ¡Pero habrá muchos otros más!

■ ¿El «Tao Feng: Fist of the Lotus» no da algo de asco? Sólo pensarlo y se revuelven las tripas.

Hombre, no es tan malo... No, en serio, eso de jugar con los brazos rotos sí es un poco fuerte, ¡pero ya hemos visto cosas mucho peores a estas alturas!

■ ¿El desarrollo de «Metal Gear Solid 3» transcurre todo en la jungla? Es que, en vez de un espía, Solid Snake parece Rambo.

¿Y eso no te mola? Por lo visto, Kojima quiere hacer evolucionar el juego desde el famoso sistema de "acción de espionaje táctico", hasta una nueva mezcla entre "espionaje y supervivencia", que puede ser una auténtica bomba.

■ ¿Qué diferencia hay entre «Los Sims» de consola y de PC, aparte del modo multijugador?

Hay algunas opciones extra, pero sobre todo, la ventaja son las distintas extensiones y actualiza-

vuestra OPINIÓN



La guerra no es divertida

Guillermo Mender Álvarez (Asturias)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Ante todo, quiero pedir algo de seriedad; y pido seriedad porque me parece que es ya una grave falta de respeto lo que se está llegando a hacer respecto a algunos videojuegos que están ambientados en la II Guerra Mundial, llegando hasta el punto de meter monstruitos y demás "fantoches" de por medio en el juego, porque me parece que el tema de la guerra es una cosa demasiado real y trágica como para que vengan a adornarlo con aventuras de héroes invencibles y otras fantasías por el estilo. Aunque algunos títulos actuales, como por ejemplo la saga «Medal of Honor», traten este tema con seriedad y bastante realismo, me parece irónico que lo que en la realidad fue un verdadero infierno, ahora se esté convirtiendo en una diversión de las masas. Por otro lado, yo creo que los programadores en realidad no son nadie para determinar por ellos mismos quiénes fueron los "buenos" o "malos" en aquella guerra. De todos modos, os felicito a vosotros, redactores de Hobby Consolas, por ser la revista más seria del mercado en este sentido.

Yen: Como daba a entender Javier Abad en un editorial hace un par de meses, siempre será mejor que las guerras sean virtuales...

vuestra OPINIÓN



Saca pecho por su GC

Antonio Tomás Franco (Murcia)

Ya que GameCube va a cumplir su primer año de existencia en España, me gustaría dar mi opinión sobre lo que ha conseguido en tan poco tiempo.
En primer lugar, ha logrado callar las bocas de todos los que decían que era una consola infantil, con juegos como «Metroid Prime» (nombrado mejor juego del año en los USA), «Resident Evil», «Resident Evil Zero», «Eternal Darkness», «Star Wars Rogue Leader», «StarFox», etc. Hasta Hideo Kojima, que dijo que no haría ningún «Metal Gear» en la consola de Nintendo porque decía que era para niños, está ya haciendo su primera entrega de «Metal Gear Solid» en GameCube.
En segundo lugar, ha logrado, con el mini-DVD, marcarle un tanto a la piratería, y es que parece que Nintendo es la única que se preocupa en este tema. Si no, ¿por qué creéis que se vende tan bien PlayStation 2? Porque es fácilmente pirateable.
Bueno, por último quería decir que creo que os habéis dejado influenciar por la opinión del usuario "picado" de PlayStation 2 que se quejó de la nota que se había llevado en la revista, y eso se notó en la valoración que le pusisteis al genial «Zelda The Wind Waker» de GameCube.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Tío, cualquiera diría que fuiste tú quien creó la consola. ¿No serás Miyamoto, verdad?

« NINTENDO SE ESTÁ PENSANDO CREAR NUEVAS MASCOTAS PARA SUSTITUIR A LOS CLÁSICOS, COMO MARIO, ZELDA O POKÉMON »

ciones que van saliendo en PC, que permiten hacer muchas cosas nuevas con estos personajes.

■ **¿No crees que «Pokémon» y «Mario» ya huelen un poco?**

No lo creo, pero ahora que lo dices, hay rumores de que Nintendo está empezando a pensar en crear nuevas mascotas para sustituir a los clásicos, como «Mario», «Zelda» o «Pokémon».

■ **Con lo chulo que era el primer «Zelda» que salió, ¿por qué lo han ido empeorando poco a poco con gráficos más infantiles?**

Juégalo entero y verás como no dices que lo han empeorado.

David y Alexis (Vizcaya)

Corto, pero intenso

@ **Hola Yen, sólo voy a hacerte dos preguntas muy rápidas.**

■ **¿Cuándo sacarán los de Ubi «Splinter Cell 2» en Xbox?**

Según mencionó Ubi nada más acabar el E3, será en primavera de 2004, e incluirá nuevas misiones y modos de juego online.

■ **Y la otra pregunta: ¿Cuánto le falta para salir a «Driver 3»?**

Más o menos el mismo tiempo que a «Pandora Tomorrow», porque como ya dijimos hace algunos meses, Atari (recuerda que ahora ya no se llaman Infogrames) lo ha retrasado hasta principios del año que viene. Y antes de que me lo preguntes... no sé por qué lo habrán hecho.

José Antonio Gil Sebastián (e-mail)



DRIVER 3 Según el director de Reflections, Martin Edmondson, éste va a ser "un juego muy complejo, con expectativas asombrosamente elevadas". Por ello, se van a tomar un año más de programación, y así asegurar la calidad exigida.

GBA SP La batería de esta portátil permitirá realizar unas 500 recargas, tras lo cual tendréis que comprar otra. Pero si lo queréis, no hay problema en jugar conectados a la red usando cualquiera de los adaptadores de corriente que hay.

¿Con o sin luz?

Hola Yen, soy Antonio y tengo un problema: quiero comprarme una Game Boy, pero no sé si comprar la GB Advance, o la GBA SP. ¿Me podrías contestar a estas preguntas sobre ella?

■ **En referencia a GBA SP, ¿cuándo la batería ya no soporte más recargas, se podrá comprar otra batería especial, o habrá que comprar otra GBA SP?**

Por supuesto que no. Nintendo venderá baterías nuevas, aunque puedes estar seguro de que cada una te durará muuuchos meses.

■ **¿GBA SP permite utilizar adaptador de corriente para no tener que gastar la batería?**

El propio cargador te podrá servir para hacer eso.

■ **¿GBA también lo tiene?**

Claro, el oficial lo venden a unos 23 euros, aunque hay otros (como el de Interact) que sólo cuesta 9 euros en Centro Mail.

Antonio López Sánchez (Murcia)

El gran año de Fernando Alonso

¡Hola, Yen! Llevo comprando vuestra revista mucho tiempo, y cada mes me sorprende más lo bien que os la "curráis":

■ **Los fans de la Fórmula 1 nos preguntamos por qué este año no ha salido el juego «F-1 2003» de EA Sports. ¿Es verdad que EA ya no compra la licencia de la FIA por resultar demasiado cara para un juego que no se vende tanto como los «FIFA» o «NBA», y que este año no saldrá el «F-1 2003»?**

Oficialmente, EA Sports ha declarado que "querían dar un nue-

vo impulso a la saga" incorporando el aliciente de llevar a un piloto novato hasta la cima... pero yo lo considero una manera discreta de confirmar lo que tú mismo muy bien has explicado.

■ **También he leído que sacarán un juego que reunirá los coches y circuitos de 1999 a 2002. ¿Esto significa una alternativa a «F-1», o es que se trata de la última entrega de esta saga de EA Sports?**

Claro, ese juego es «F-1 Career Challenge», y lo tienes comentado este mes (se ha llevado un 84 de nota), con la licencia oficial de la Formula One Administration (distinta de la FIA). Todo parece indicar que, como dices, van a dejar de lado la clásica saga «F-1», pero el hecho de que el nuevo juego esté desarrollado por otro grupo (In-house, en lugar de los Visual Sciences de siempre), hace pensar que quizá sea una saga alternativa. ¡No lo des todavía todo por perdido!

■ **¿Va a sacar en su lugar otra compañía un juego similar al de EA Sports para esta temporada?**

En PS2 tendrás el mes que viene «Formula One 2003», que está tratado en los preestrenos.

■ **Si la realidad es ésta, quiero dejar claro que a los españoles nos va a sentar muy mal que, justo el año en que un español -Fernando Alonso- tiene serias posibilidades de quedar entre los mejores del mundo, nos quiten el privilegio de poder jugar con él en un juegazo como el «F-1» de EA.**

Bueno, EA no es una compañía española... la buena noticia es que en «Formula One 2003» sí podrás jugar con nuestro piloto.

Adriá Garijo Moreno (Barcelona)



«F-1 CAREER CHALLENGE» EA ha decidido cambiar el estilo de juego de su afamado simulador de F-1, y ahora ofrece cuatro temporadas de competición de los mejores pilotos.

Descubriendo a Samus Aran

@ **¡Hola Yen! Tengo una GameCube y unas cuantas dudas. Soy Nilo Trugeda, de Hinojedo.**

■ **¿Samus el de «Metroid Prime» es un chico o una chica?**

Una chica... ¡y muy guapa!

■ **¿Sabes si van a sacar «Metroid Prime 2» para GameCube?**

Pues claro, de hecho en el E3 se vio un pequeño vídeo, con mucha calidad, pero pocos cambios.

■ **¿Cuánto va a tardar en salir «Golden Sun 2» para GBA?**

El 19 de septiembre. A las 9:00.

■ **¿Qué juegos van a salir online?**

¿Para Internet? En GameCube, de momento sigue sin haber nada. Pero para conectar con la GBA habrá decenas: «Final Fantasy», «Pokémon», etc., etc.

■ **¿Van a sacar «Zelda 2» o «Mario 2» en GameCube? ¿Cuándo?**

De«Mario 128» no se ha vuelto a oir nada, aunque hay rumores de un próximo «Zelda». Lo que sí se sabe es que saldrá «Zelda Tetra's Trackers», una versión especial para jugar a cuatro usuarios conectando sus GBA a GC.

Nilo Trugeda (Santander)

« EN EL PASADO E3 SE VIO UN VÍDEO DE «METROID PRIME 2» PARA GAMECUBE, CON MUCHA CALIDAD, PERO CON POCOS CAMBIOS »

Un lector que cambia de aires

@ **Hola Yen, te mando estas preguntas porque la gente siempre pregunta lo mismo: «Resident Evil», «Zelda», etc., y los videojuegos dan para mucho más:**

■ **¿Llegará algún juego de baile nuevo de Konami (como «Dancing Stage») para PlayStation 2 con la alfombra para bailar incluida? He visto a gente jugando en la recreativa y es flipante.**

Dentro de poco llegará «Dancing Stage Megamix», un nuevo juego de baile compatible con la alfombra, pero Konami no obligará a nadie a comprarla. ¡Así que habrá que adquirirla aparte!

■ **¿Están confirmados los 500 euros de la N-Gage de Nokia?**

No, lo que están confirmados son los 300 euros que costará, y que saldrá el 7 de octubre.

■ **¿No le ves demasiados defectos por abarcar tanto? Es un móvil, pero demasiado grande. MP3, pero con poca memoria. Consola, pero cara y con pantalla pequeña.**

Puede ser, pero ahora piensa: ¿cuánto te costaría comprar por separado un móvil moderno, una consola portátil, y un reproductor portátil de MP3? ¿600?

■ **¿Se vislumbra alguna bajada de precio de los juegos de PlayStation 2? Sinceramente, prefería un juego en 2 ó 3 CDs a 9.000 ptas., que un DVD a 12.000 ptas.**

No creo que haya una bajada dentro de poco, pero el paso al DVD hay que darlo. ¡Ve pensando en el día en que los juegos empiecen a ocupar 2 ó 3 DVDs!

■ **Me he "rayado" con dos opciones que se pueden configurar en el DVD de PS2, porque no parece ocurrir nada: Presentación (Activada/Desactivada) y Modo Pausa (Fotograma/Animado). ¡No veo que suceda lo que dice el manual!**

vuestra OPINIÓN

¿«Pro», o «FIFA»?

David Sanz Navarro (Madrid)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

No entiendo cómo puede haber tantas personas que defiendan al «FIFA 2003», si para mi es un juego de fútbol bastante malo. Lo único que podría hacer EA Sports para sacar un buen juego de fútbol es unirse a Konami, aunque eso es imposible. También alucino con la gente que dice que el último «FIFA», el de 2003, ha superado a «Pro Evolution 2»; y aquí no me vale decir que hay gustos para todo, porque cualquier persona que haya jugado a los dos (tanto al «Pro Evol. 2» como a «FIFA 2003»), me parece increíble que diga que le gusta más el «FIFA». Lo único en lo que supera «FIFA» a «Pro Evol. 2» es en la cuestión de las licencias, como en todos los anteriores. Pero sobre todo, lo que me molesta es que se diera tanto tiempo la lata con eso de que iba a tener una jugabilidad muy novedosa... y al final siempre lo mismo, de cada 10 veces que tiras a puerta, entran nueve. Si hay gente que aún no ha jugado a «Pro Evolution 2» y tienen el «FIFA 2003» y piensan que es buenísimo, cuando jueguen a «Pro 2» van a tirar a la basura el «FIFA».

Yen: Pues aún hay gente que, al ver los gráficos y licencias de «FIFA 2003», y su facilidad para hacer "jugadones", lo prefiere antes que el «Pro 2».



vuestra OPINIÓN

Pasión por los «Final»

Alejandro López Fernández (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hace tiempo que llevaba esperando a «Final Fantasy 1 y 2», creyendo que tendría por fin aquellos títulos que en España no pude jugar... Qué desilusión al ver que la puntuacion en Hobby fue tan baja.

Me gustaría resaltar, en comparación con el nuevo «Zelda» de GBA, que los dos son remakes de 32 bits de juegos de SNES, sólo que «FF» está mejorado con nuevos vídeos, son dos juegos en uno, y a un precio muy asequible. ¿Por qué entonces puntuar más alto al remake de «Zelda», al que todos ya pudimos jugar, que no presenta novedades a gran escala, y el precio es mucho más elevado que el del juego de PSone? Es bastante injusto que dos juegos de consolas de 32 bits sean tratados con tanta diferencia. ¿Qué clase de secuencias FMV trae «Zelda»? Sí, es cierto que el «Final Fantasy» está en inglés, pero casi nadie lo ha podido jugar aquí, por lo que merecían una nota similar dado que estos dos «Final Fantasy» están muy bien valorados (si bien es cierto que no tanto como el «FF VI»). Pido justicia para dos de los mejores juegos de la historia, que creo que han sido infravalorados.

Yen: Lo tuvimos en cuenta, pero aún así pensamos que «Zelda» es bastante superior.



No sé muy bien qué quieres decir, pero son opciones del DVD sin demasiada importancia.

José A. (e-mail)

Carta de un nintendero de pro

@ ¡Hola Yen! Soy fan de la revista desde el número 4, y un fan incondicional de Nintendo. Tengo unas preguntas sobre GC, que quisiera que respondieses:

■ **Quiero variar y comprar «Splinter Cell», pero no sé si esperar a «MGS». Ten en cuenta que vusco algo que atrape como «Zelda», y me haga pasar horas para sacar todos los secretos, como «Mario Sunshine». ¿Cuál recomiendas?**

Disfruta ahora de «Splinter Cell», que ya tendrás tiempo de jugar a «MGS Twin Snakes»... ¡e incluso a «Splinter Cell 2»!



PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME La nueva generación le va a sentar muy bien a este clásico, que ya se ha llevado el premio a la Mejor Aventura para consola del pasado E3. Sin duda, procurará mantener sus señas de identidad.

«« «FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE» ME RECUERDA MUCHO AL ESTILO «ZELDA», PERO CON EL ATRACTIVO DE LOS GRÁFICOS DE «FF» »»

■ **El primer «Resident Evil» de GC me decepcionó porque me aburría buscando munición y máquinas de escribir para grabar. ¿Por qué tienen que sacrificar la diversión para hacerlo TAN real?**

Es que hay gente a la que le parece divertido que los videojuegos sean "tan" reales (lo pongo entre comillas por hablar de realismo con tanto zombi suelto).

■ **¿Hay algún juego que tenga tantas opciones y un multijugador tan divertido como el de «Super Smash Bros. Melee»? ¿«Mario Party 4» es buena opción? ¿Saldrá otro «Mario Party» este año?**

¡Espera, espera, que se me acumulan las respuestas! A ver, efectivamente «Mario Party 4» es una alternativa perfecta, aunque para primavera de 2004 saldrá «Mario Party 5». ¡Tú mismo!

■ **¿Por qué dijiste que «Mario Kart» de GC no tiene gráficos impresionantes, cuando las pantallas que he visto son el «Mario Kart» que todos soñábamos? ¿Acaso pueden hacer unos gráficos de Mario o de Luigi mejores?**

Quizá sea esa la clave, que no son impresionantes porque tampoco se puede esperar que este tipo de personajes alcancen mayor calidad. Y aún así, después de haber pasado un año desde «Mario Sunshine», uno siempre espera que no reutilicen los personajes tal cual, sin mejorarlos ni nada. Al fin y al cabo, cuando vimos el «Mario» de N64, también pensábamos que no podía haber nada más impresionante.

■ **¿Has jugado a «FF Crystal Chronicle» de GC? ¿Qué tal era?**

Lo probé en una partida a cuatro jugadores, y me recordó mucho al estilo «Zelda» (historia molona, combates activos, la gracia de tener que ir siempre juntitos los cuatro en pantalla, etc.), pero con el atractivo de tener unos verdaderos gráficos de la calidad de los «Final Fantasy».

■ **Ahora una de juegos imposibles: ¿Sacarán títulos legendarios como «Axelay», «Parodius», «Kid Icarus» o incluso «Flashback»?**

¡Si hasta tú lo ves imposible!

■ **¿«Prince of Persia» perderá su esencia pareciéndose a los juegos actuales, o aún nos hará pensar, luchar e investigar?**

No es que vaya a perder su esencia, pues los ingredientes que mencionas seguirán ahí, pero indudablemente, el paso a las 3D le hará cambiar bastante.

Joan Benítez (Girona)



FF CRYSTAL CHRONICLE Las partidas a cuatro personas resultan muy entretenidas en este juego, ya que no hay pantalla partida, sino que todos los personajes avanzan juntos mientras uno hace de líder, luchando, hablando entre sí, y mejorando distintas habilidades.

Estrenando una portátil de 32 bits

@ Hola Yen, soy un niño que está deseando tener una GBA SP, aunque tengo una PS2 y una GBC, así como unas dudas:

■ ¿Qué juego me recomendarías para Game Boy Advance SP?

Hay varios que, a mi gusto, no te puedes perder, en este orden: «Zelda», «Metroid Fusion», «Mario Advance 2» y «Golden Sun».

■ ¿Cuál es mejor, ‹Zelda Wind Waker› o ‹Metroid Prime›?

En calidad técnica «Metroid Prime» no tiene rival, aunque «Zelda» jamás te decepcionará.

■ ¿Cómo serán ‹Pokémon Rubí› y ‹Zafiro›? ¿Saldrán en GBC?

Igual que siempre, pero con nuevas especies, nuevos personajes, más ítems, y más opciones de intercambio. Pero no, no saldrán para la "pequeña" GBC.

■ ¿Saldrá algún juego de la NBA para Game Boy Advance SP?



«EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY» Esta segunda entrega de la saga por parte de EA (junto a la que salió de Vivendi) será el tercer juego basado en la famosa novela de Tolkien para GB Advance.

Lo más parecido será «Disney Sports Basketball», de momento sólo confirmado en EE.UU.

■ ¿Tienes noticias del tercer juego de ‹El Señor de los Anillos›?

«El Retorno del Rey», de EA, saldrá en otoño, y te permitirá jugar con Aragorn, Legolas, Gimli, Frodo, Gandalf, Eowyn y un personaje secreto. Incluirá modo multijugador con el cable link y varias opciones especiales de conexión con GameCube.

Anónimo (e-mail)

Rumores desde la Red de Redes

@ Hola Yen, puedes llamarme Ethan. Tengo una GameCube, una PS2 y unas preguntas:

■ ¿Se sabe algo de la película de ‹The Getaway›? ¿Y alguna expansión o segunda parte?

Sé que Sony Pictures ha encargado al estudio Screen Gems la producción de la película, y que debería estar lista en la mitad de 2004, más o menos a la vez que la supuesta secuela del juego.

■ Hay rumores sobre ‹GTA 4›. Se dice que se llamará ‹GTA San Andreas›, y hasta he visto una imagen en la red, creo que falsa.

Los rumores están sin confirmar, aunque es significativo que un tal Richard Kruger, miembro de Rockstar Games, haya registrado la web **www.grandtheftautosanandreas.com**.

■ Tsunekazu Ishihara, presidente de la Pokémon Company, ha anunciado que piensan hacer un Pokémon RPG. ¿Algo que decir?

Que sería interesante, porque se dice que ése podría ser el próximo gran juego online para GameCube, después de «PSO».

■ ¿Sabes tú algo sobre ‹Mission Impossible 2›?

Que sigue en desarrollo por parte de Atari, y que llegará aquí a final de año, aunque todavía no he podido ver nada de él.

Ethan (e-mail)

« LOS RUMORES SOBRE QUE EL PRÓXIMO «GTA» SE VA A DESARROLLAR EN LA ISLA DE SAN ANDREAS ESTÁN TODAVÍA SIN CONFIRMAR »

Sony se vuelve portátil

@ Hola amigos de Hobby Consolas, quería preguntar sobre la nueva portátil de Sony.

GTA SAN ANDREAS En el primer «GTA» existían tres islas: Liberty City, Vice City, y San Andreas. Las dos primeras ya han tenido juego en PS2... ¿Será ésta la tercera?

■ Según comentó el Sr. Kutaragi, a principios de 2004 se mostrará la consola y sus primeros juegos. ¿Podría ser que la enseñasen en alguna de las ferias que quedan por celebrarse durante este año?

Sería una sorpresa. Personalmente, mi opinión es que no la podremos ver en funcionamiento hasta el próximo E3…

■ En el número anterior comentásteis que en los UMD (Universal Media Disk) se podían almacenar juegos, vídeos y MP3. Pero aprovechando que PSP se podrá conectar con el PC, ¿no sería más lógico almacenar los vídeos y MP3 en la Memory Stick?

Desde luego. De hecho la finalidad de los discos (que vendrán insertados en una especie de cartuchos de seguridad con memoria ROM, o sea, de sólo lectura), será la de albergar los juegos. El tema de los vídeos, canciones, etc., estará destinado a la Memory Stick y las capacidades de conexión con el ordenador.

■ Otro de los comentarios de Sony fue que tenían previsto vender 10 millones de PSP para finales de de 2004. ¿Significa eso que la consola podría salir para ... digamos, marzo de ese año?

Anda qué listo. Pues podría ser, pero yo me inclinaría más por ver la consola en el E3, en mayo, y que llegara a nuestro país en septiembre de 2004. Si se vende bien, alcanzarían fácilmente los 10 millones en todo el mundo.

■ ¿A qué precio crees que podría salir PSP y sus juegos? Yo digo que la consola unas 25 ó 30 mil pesetas, y los juegos 5 ó 6 mil.

En ésta estoy contigo, mira tú., pero lo mismo nos equivocamos.

Jaime Pérez (Barcelona)

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

✉ **¿SABES CUÁNTA PASTA GASTÓ EL PRODUCTOR DE «GTA VICE CITY» PARA HACER EL JUEGO?**
Yen: ¡No! ¡¿Cuánta?!

@ **HOLA YEN, POSEO EL PODER DE UNA PS2...**
Yen: ...o sea, que eres capaz de mover muchos polígonos, ¿no es eso?

✉ **UN AMIGO MOVIÓ EL CABLE QUE CONECTA SU PS2 A LA LUZ, LA CONSOLA SE APAGÓ Y NO FUNCIONA. ¿QUÉ PUEDE HABER PASADO?**
Yen: ¿Puede ser que se haya desenchufado?

@ **¿SE PODRÁ JUGAR A «ZELDA WIND WAKER» POR INTERNET?**
Yen: Por internet no, pero sí por divertirte...

✉ **SI CONSIGO CONECTAR LA CONSOLA A UN 5.1 Y A LA CADENA A LA VEZ, SERÍA COMO TENER UN 7.1 Ó 7.2, ¿VERDAD?**
Yen: No, en realidad sería como tener la nueva central de la NASA en medio de tu habitación.

✉ **SIENTO LO DE LOS TACHONES, ES QUE NO ME QUEDABA "TIPEX".**
Yen: Tranquilo colega, si de todas maneras tampoco conseguía entender tu letra...

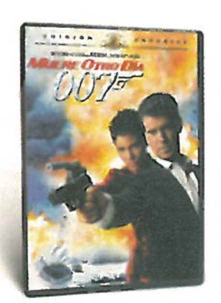
@ **¿SALDRÁN ALGÚN DÍA «POKÉMON» O «MARIO» EN PS2?**
Yen: Sí, el día en que España vuelva a ganar el Festival de Eurovisión.



@ **YEN, ¿ME PUEDES DECIR SI SALDRÁ EN ESTE AÑO PARA PLAYSTATION 2 ALGÚN JUEGO BUENO QUE NO SEA PARA 18 AÑOS?**
Yen: Es que si un día me encuentro un juego que dure tanto, no será bueno, ¡será la bomba!

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS
DVD



007 Muere otro día

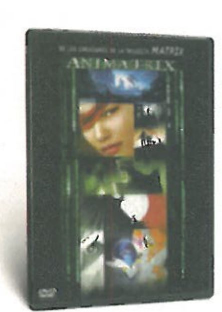
- Género Acción
- Protagonistas Pierce Brosnan, Halle Berry
- Director Lee Tamahori
- Precio 26,99 € (4.491 ptas.)
- También en VHS: 15,95 € (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★★





ARGUMENTO: La última aventura de James Bond, en la que aparece acompañado de la guapa agente Jinx, es una mezcla de acción, persecuciones, chicas... ¡y un montón de extras para esta edición!
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, "Dentro de Muere Otro Día", 19 "Detrás de las Cámaras", Secuencias de "Inter-Acción", La Misión, Diseño, Grabación Digital, Detrás del Equipo Espía, Trailer, el Juego, ¡y más!



Animatrix

- Género Animación
- Protagonistas Varios
- Director Andy Jones, Shinichiro Watanabe, Mahiro Maeda...
- Precio 23,99 € (3.992 ptas.)
- También en VHS: 18 € (2.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



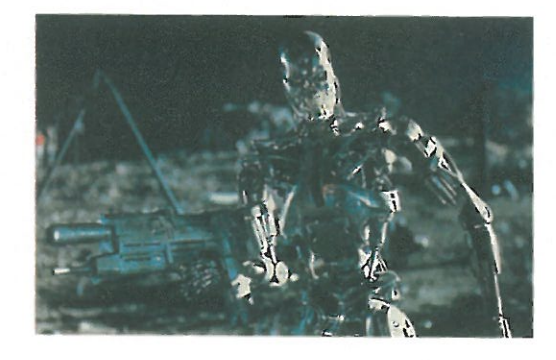
ARGUMENTO: Los Wachowski no se conforman con su trilogía "The Matrix" y el juego «Enter the Matrix». Por eso han creado 9 cortos de animación (unos de dibujos y otros por ordenador), de 10 minutos de duración cada uno, que os desvelarán distintos aspectos que han aparecido a lo largo de la segunda peli.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Reportaje "De los Bocetos a la Pantalla: Historia y Cultura", Los Creadores, La Realización, Trailer del juego y Cómo se hizo.



Terminator 2

- Género Acción
- Protagonistas Arnold Schwarzenegger y Linda Hamilton
- Director James Cameron
- Precio 28,95 € (4.817 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Un moderno robot de combate viaja al pasado para matar a John Connor, un chico que en el futuro liderará la resistencia contra la rebelión de las máquinas. Terminator le sigue para proteger a John y a su madre, en una de las películas de acción más espectaculares de todos los tiempos.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, "Lo que no se ve de T2", "Así se hizo", 3 Documentales, 4 Trailers y un Spot, "La Batalla en Tres dimensiones" y 60 vídeos de todo tipo.



MÚSICA

Soul Calibur 2

Al próximo juego de lucha de Namco le queda un poco para su lanzamiento, pero ya podéis haceros con su banda sonora en la página **www.digicube.co.jp**. Además, en esta misma web podéis oir 3 de los 35 temas que encontraréis en los 2 discos que la componen.

- Compañía Namco - Precio 31,55 € (5.249 ptas.)



LIBROS

El gran libro de los Manga

Esta es una guía muy interesante para conocer a los grandes creadores de manga japoneses y sus obras más conocidas, junto a muchos datos curiosos de este mundillo.

- Editorial Glenat - Precio 12 € (1.997 ptas.)







Buffy la Cazavampiros

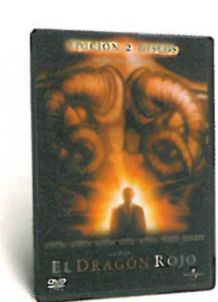
- Género **Acción**
- Protagonistas **Sarah Michelle-Gellar, Alyson Hannigan...**
- Director **Joss Whedon**
- Precio **48,05 €** (7.995 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆





ARGUMENTO: Por fin llegan a nuestro país los 12 episodios de la primera temporada de esta exitosa serie, que ha arrasado en todo el mundo y ha llevado a la fama a la actriz Sarah Michelle-Gellar. ¡Hora de enfrentarse al ejército de los "chupasangres".
EXTRAS DVD: Entrevista a Joss Wheldon y David Boreanaz, Trailer, Guión del episodio piloto, Comentarios, Vídeo Musical, Fotos y Biografías.



El Dragón Rojo

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Anthony Hopkins, Edward Norton y Ralph Fiennes**
- Director **Brett Ratner**
- Precio **24,95 €** (4.151 ptas.)
- También en VHS: **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Echaos a temblar con este prólogo de "El Silencio de los Corderos", en el que os enteraréis de cómo empezó la historia del terrorífico Dr. Hannibal Lecter acompañando a un agente del FBI llamado Will Graham.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1 DTS, "Silla de Ruedas en Llamas", Diario en Vídeo del Director, Storyboards, Película-proyecto de Brett Ratner, La Escena de la casa de los Leeds, Trailer, Escenas inéditas, Así se hizo, Trailer de The Hulk, etc.



Mi Gran Boda Griega

- Género **Comedia**
- Protagonistas **Nia Vardalos y John Corbett**
- Director **Joel Zwick**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- También en VHS: **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Toula Protolakos es el nombre de una joven griega que trabaja en un restaurante, cuyo padre quiere que se case con algún chico griego. Pero ella decide dejar la Universidad e ir a trabajar a una agencia de viajes, donde conoce a un profesor estadounidense de instituto, del que se enamora. Cuando deciden casarse... ¡se monta el gran lío!
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Trailer de la película, Reportaje "Cómo se hizo", Filmografías, Ficha Técnica y Cartel.



CINE

The Hulk

En plena efervescencia de las pelis basadas en cómics, llega esta adaptación de la historia de Bruce Banner, el científico que recibe por accidente una enorme cantidad de radiación y se convierte en La Masa. Os esperan mucha acción y efectos digitales de los buenos.

- Productora **Universal**
- Estreno **4 de julio**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los jugones

LA "PRIME-RA" FIGURA DE ACCIÓN ▶

Si no os gustó la figura de Samus que os enseñamos hace un par de meses, o a lo mejor no la encontráis, aquí os traemos otra vez a la protagonista de «Metroid Prime». Esta figura es más sencilla, pero también más barata, y está fabricada por la empresa Racing Champions. ¡Y hasta incluye una cabeza intercambiable!

Lo encontrarás en: Toys'r Us
Precio: 11,99 € (1.995 ptas.)



▲ SIENTE LA ATRACCIÓN FATAL DE MAGNETO, DE "X-MEN"

La empresa DC Direct ha credo una serie de bustos de tamaño medio dedicados a los personajes de la película "X-Men 2". Aquí podéis ver a Magneto, uno de los grandes malos de la casa Marvel, que en esta figura, esperamos, no podrá haceros ningún daño.

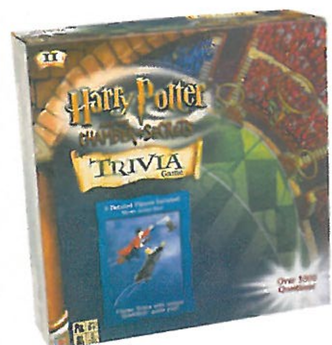
Lo encontrarás en: Toys'r Us
Precio: 49,99 € (8.318 ptas.)



◀ UNOS PERSONAJES LA MAR DE "EN-ROL-LADOS"

La empresa japonesa TOMY ha puesto a la venta en el país nipón estas dos graciosas figuras –de aspecto sencillote, pero muy bien conseguidas– en las que aparecen los protagonistas del juego de PlayStation 2 «Star Ocean 3». Las podéis adquirir de importación en la página web que os indicamos.

Lo encontrarás en: www.jp.playstation.com
Precio: 54 € (8.985 ptas.)



◀ DEMUESTRA TU SABIDURÍA SOBRE EL MUNDO DE POTTER

¿Te crees que lo sabes todo sobre Harry Potter? Pues demuéstralo jugando a este nuevo Trivial dedicado al popular niño mago, que trae más de 1000 preguntas y respuestas, ideadas en forma de juego de Quidditch. El juego también incluye 8 figuras en miniatura muy detalladas de todos los protagonistas de las películas y los libros.

Lo encontrarás en: El Corte Inglés
Precio: 52 € (8.652 ptas.)



UNA JABONERO PARA AUTÉNTICOS "FREAKS" DEL MANGA Y EL ANIME ▶

Los más "guarretes" por fin van a tener una buena razón para lavarse, y es que acaban de salir a la venta varias ¡jaboneras! basadas en los personajes de "Neon Genesis Evangelion". Tienen forma de bañera, y dentro aparecen personajes como Rei disfrutando de la espuma. Colocáis encima la pastilla de jabón y... ¡listo!

Lo encontrarás en: www.animenation.com
Precio: 14,95 € (2.487 ptas.)

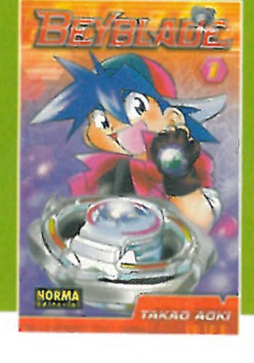


MANGA PARA OTAKUS

Beyblade

La serie de anime que está arrasando en televisión ya tiene su propio manga, protagonizado por el joven campeón Blader Tyson, quien a partir de este primer número tendrá que demostrar toda su habilidad en los torneos nacionales.

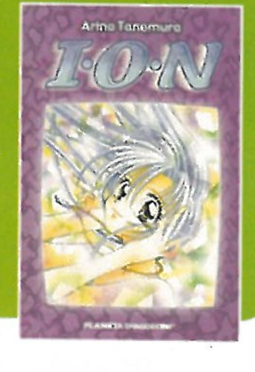
Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 8 € (1.331 ptas.)



Ion

La genial creadora japonesa de manga Arina Tanemura, responsable de títulos tan conocidos como "Kamikaze Kaito Jeanne", trae ahora este nuevo manga de corte romántico. Es un sólo volumen, ¡pero tiene 208 páginas!

Lo encontraras en: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 € (1.656 ptas.)



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



www.multi-games.com

VENTA EXCLUSIVA
A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

















ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y PELÍCULAS DVD.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.

-NUESTRA EXPERIENCIA ES
NUESTRA MEJOR GARANTIA-

PINTOR MAELLA, 13 - 46023 VALENCIA - TLF. 963 31 83 30 - FAX 963 31 83 31
E-MAIL: info@multi-games.com





Mayoristas en Cónsolas y Gameware

C/ Francisco Cidón 16, Bajos
50007 Zaragoza
Tel. 976 270 380
Fax 976 273 496
e-mail: info@prodemax.com

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.

Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
Venta a distribuidores y tiendas.
Amplio stock permanente.
Juegos, accesorios, consolas, PC, etc.
Distribución a nivel nacional.
Entrega en 24 horas.









CADENA DE OCIO VIDEO-MANIA

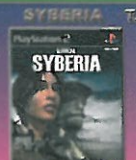
...especialistas en Videojuegos, DVD, VHS, Cyber-Cafes

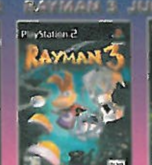
CONSOLA SONY PLAYSTATION 2




249,99 €

SYBERIA · T. MARK OF KRI · TOMB RAIDER · RAYMAN 3 · JURASSIC PARK





49,95 € · 59,95 € · 59,95 € · 44,95 € · 59,95 €

M GEAR SOLID · DEVIL MAY CRY2 · VEXX · PRIMAL · SPLINTER CELL




59,95 € · 64,95 € · 59,95 € · 59,95 € · 64,95 €

Empresa lider en el sector del Video y Vending
a que esperas para tu tienda de ocio 24 horas!
EN ESPAÑA PORTUGAL ANDORRA E ITALIA

DISTRIBUIDOR AUTOMÁTICO 24 h



- Alta rentabilidad las 24 h
- Trailers, imagen y sonido
- Windows 2000
- Selección de idioma
- Grandes descuentos
- Sin canon de entrada
- Exclusividad de zona
- VHS, DVD y Videojuegos
- A partir de 2000 hab. y 15 m²
- Mercado en continuo crecimiento

Cyber en el interior de la tienda.

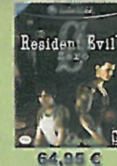
CONSOLA NINTENDO GAMECUBE




199,00 €



BURNOUT 2 · RESIDENT EVIL · DAKAR 2 · GHOST RECON · LOS SIMS




59,95 € · 64,95 € · 59,95 € · 59,95 € · 64,95 €

DISNEY SPORTS · VEXX · SONIC MEGA C. · FIRE BLADE · LAS 2 TORRES

64,95 € · 59,95 € · 59,95 € · 64,95 € · 64,95 €

TIENDAS

www.cadenavideomania.com

1er DISTRIBUIDOR AUTOMATICO DE PIZZAS FAMILIARES CALIENTES

PIZZAS 24 h

infórmate
627470198
627470194
telf. 963937100
fax 963937666

CONSOLA XBOX




249,99 €

S. EMERGENCY · DEAD OR ALIVE · LOS SIMS · INDIANA JONES · PROJECT ZERO





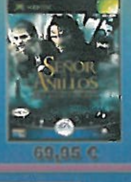



69,95 € · 59,95 € · 69,95 € · 69,95 € · 59,95 €

TAO FENG · SHENMUE II · LAS 2 TORRES · DAKAR 2 · VEXX









59,95 € · 59,95 € · 69,95 € · 64,95 € · 64,95 €

PC

39,95 € · 39,95 € · 44,95 € · 47,95 € · 39,95 €

GAME BOY

49,95 € · 44,95 € · 39,95 €

129,95 €

CONSOLA GBA SP

CONSOLA PS ONE




89,00 €













CONSULTAR

CONSIGUE DE 2ª MANO PELÍCULAS, DVD Y VIDEOJUEGOS A TIENDAS Y PARTICULARES







A partir de 30.00 € de tu pedido los PORTES GRATUITOS SERVICIO 24 HORAS EN TODA ESPAÑA

UNETE

- A nuestra Red Nacional de Colocación Artística y Organización de Eventos
- Amplio soporte logístico: Sonido e Iluminación, Carpas Escenarios, WC, Catering, Globos, Producción Audio Visual Karaoke, Rocódromos, ...
- Exclusividad de zona
- Disponemos de 1.200 Artistas, Orquestas, Animación, Espectáculos, y Entertaiment.
- Proveedor Global de Instituciones Públicas y Privadas
- Organización de Celebraciones, Bodas, Convenciones, Fiestas

EVENTOS by proMusicfactory

INFORMESE :
96 559 21 36
625 14 35 15
www.promusicfactory.com
e-mail: info@promusicfactory.com

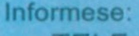
COPYPLAY




La primera CD COPIADORA Por Monedas

COPYPLAY CD
DE CD A CD AUDIO Y DATOS

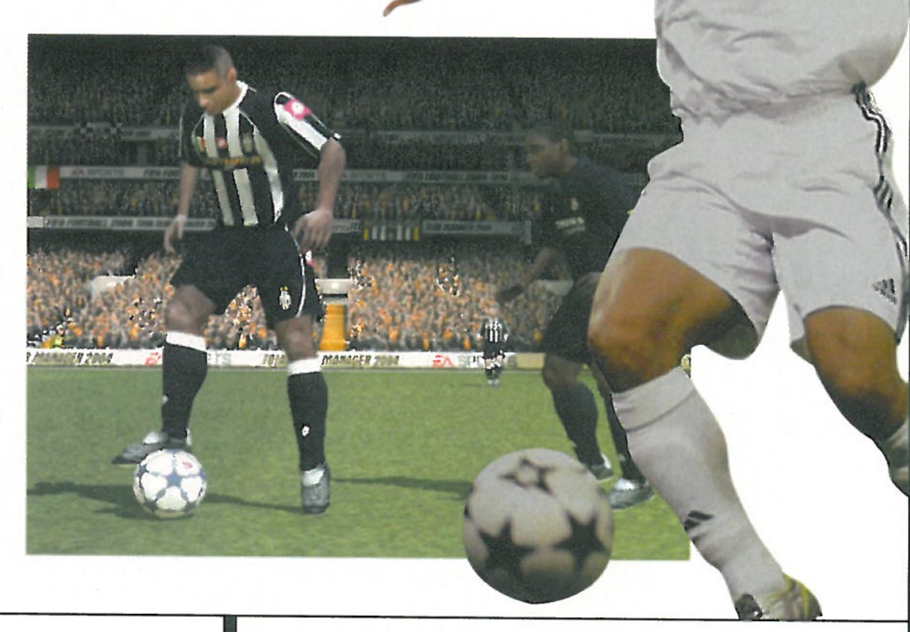
COPYPLAY VINILO
DE VINILO A CD




Informese:
TELF.: 96 369 82 62
600 034 573

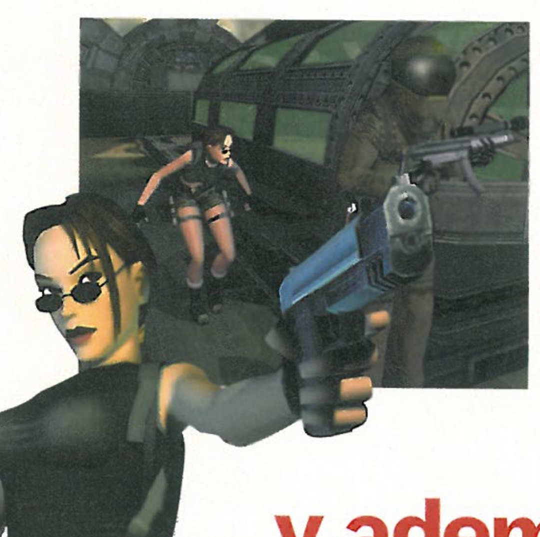
¡¡Os enseñamos FIFA 2004!!

Nos marchamos a Vancouver para hablar en persona con los creadores del simulador de fútbol más famoso de las consolas. Si queréis conocer las novedades que se esconden en esta nueva entrega del mítico «FIFA», no podéis dejar de leer nuestra próxima revista. ¡Seguro que os llevaís más de una sorpresa!



LLegad al final de Tomb Raider

Gracias a nuestra guía, podréis presumir de ser los primeros en acabaros uno de los juegos del año. En esta segunda y última entrega podréis descubrir las aventuras de Lara y su misterioso compañero en Praga.





Toda la acción de El Retorno del Rey

La saga del Señor de los Anillos vuelve a las consolas con más fuerza que nunca, y nosotros os vamos a preparar un avance especial para que vayáis conociendo todos los secretos del juego y de la próxima película antes de que llegue a los cines.

y ademas...

- VIRTUA FIGHTER 4 EVO.
- LA GRAN EVASIÓN
- THE ITALIAN JOB
- TWISTED METAL ONLINE

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
REDACTORES: Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADORA: Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell.
DIRECTORA DE MARKETING: Desirée Muñoz.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 8/2003

ARGENTINA. Representante en Argentina: EDILOGO Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11


FORMA UN EQUIPO. Y DALES CAÑA TAMBIÉN ONLINE
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a trademark of Sony Corporation. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. *A Broadband ISP account is required to play SOCOM: U.S. NAVY SEALs and other network supported titles online.
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
ESCUADRÓN: Tú y hasta 16 jugadores repartidos en 2 equipos rivales.
MISIÓN: Lucha online usando la banda ancha y el adaptador de red PS2, y demuestra quién es el jefe.
EQUIPAMIENTO: Ejecuta durante la batalla hábiles estrategias y comunícate con tu equipo a través de los auriculares SOCOM con micrófono incorporado.
EXTRAS: ¿Has demostrado ya que tu escuadrón es invencible? Juega al excitante modo offline de un sólo jugador. Y móntate la guerra por tu cuenta.
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
www.socom-game.com
Modo online incluido, a través de banda ancha con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2). Auriculares incluidos.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com